
ANIME • MANGA • TRADING CARDS • WARHAMMER • CINE • TV
NUKE
64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO
AÑO 1 • NUMERO 4
SEPTIEMBRE 2000
EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA
$ 4.90
¡Ganate un libro de arte de Evangelion "Der Mond"!
Todo sobre la nueva pelicula de Escaflowne
Las escenas inéditas de Evangelion
X-Men: Las cartas y la película
ISSN 1515-1697
MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!



Editorial

Bienvenidos, amigos, ¿cómo están?

Debido a la gran cantidad de e-mails que recibimos, felicitándonos, hemos trabajado muy duro para brindarles un nuevo episodio de vuestro programa favorito Nuke TV. Espero que se diviertan tanto como con el del número anterior (para más detalles sobre las sorpresas que les hemos preparado hoy corran hasta la página 27) y que tengan tiempo de leer también la revista, ya que no hemos descuidado un solo detalle para que los informes que les brindamos en esta ocasión sean como siempre lo más completos y entretenidos posibles.

Con respecto a los mensajes recibidos quiero aclararles que los hemos leído en su totalidad y aunque por ahora nos es muy difícil contestar todos implementaremos un mailing list a la brevedad; ¡estén atentos y muchas gracias por hacernos llegar sus opiniones y sugerencias!

La verdad es que hemos logrado superar algunos inconvenientes en la distribución y a partir de ahora la revista saldrá en simultáneo con la Capital Federal...

Bueno, esto es todo por ahora. ¡Los invitamos a disfrutar de nuestras páginas y del Data Disc 2, que está una mazaaa!

¡Hasta la próxima!

12 PAG

Exclusivo: ¡Todo sobre la nueva película de Escaflowne!



Contenido

COLABORAN EN ESTE NUMERO

Ignacio Esains
Máximo Frías
Arnaldo Alegre
Dai Ikeda
Ariel Fuentes
Marcelo Romero
Mario Marincovich
Martín Varsano
Maximiliano Ferzzola
Miguel Falco
Rodolfo A. Laborde
Santiago Videla

Corresponsal en Japón
Nicolás F. Miari

Staff

DIRECTOR Y EDITOR
Patricio Land

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Patricio Land
Martín Varsano
Máximo Frías

CORRECCION
Durgan A. Nallar

PUBLICIDAD
Andrés Loguercio

VENTAS
Mauricio Urbides
(ventasnuke@ciudad.com.ar)

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal . Tel 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte Luis Sáenz Peña 1832/36
Capital Federal - Tel 4305-3160

Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Paraguay 2452 4° B (1121) Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697

Impresa en Argentina
Septiembre de 2000

E-mail: nukemag@ciudad.com.ar



ACID RAIN

Jin-Roh

Finalmente se estrenó en Japón la última película del aclamado **Momoru Oshii**, film que paradójicamente fue exhibido en cientos de salas de Asia y Europa antes que en su tierra natal; hecho que nos demuestra la eterna sabiduría de nuestros amigos nipones, que están tratando de sacarse de encima a **Oshii** y a toda su troupe de dibujantes soporíferos que tanto nos aburrieran con la segunda película de **Patlabor** y en menor medida con **Ghost in the Shell**. El film fue dirigido por el debutante **Hiroyuki Okiura** y resulta ser la adaptación animada de un manga con guión del propio **Oshii**, conocido en el exterior como **Kenrou Desetsu** y que en nuestro país aún se puede conseguir en su versión amarillenta y sin tapas en los más selectos puestos del Parque Rivadavia, bajo el nombre de **HellHounds-Panzer Cops** (Colección Grandes Exitos de Dark Horse).

La historia se basa en un grupo paramilitar especialista en moler a palos a todo tipo de gente con inquietudes (lo mismo da que sean terroristas, secuestradores, banqueros o estudiantes de bellas artes) haciendo uso de los más sofisticados equipos bélico-represores existentes. Lo sorprendente de la trama es que en esta ocasión a uno de los miembros de este grupo de elite le sucede algo inimaginable: ¡se enamora de la hermana de un miembro de la secta sobre la cual tiene órdenes de descargar todo la munición de su fusil automático!

Distinguido con el Inca de Oro por la Academia Fujimori de Artes Visuales y Represoras, les anticipamos que esta película va a ser un bodrio sin precedentes, bien dibujada, animada y hasta con algunas maravillosas explosiones, pero eso sí, ¡hablada hasta por los codos!



Los Boring Cops de Mamoru Oshii

Gatekeepers, el animé del momento en Japón

Hoy por hoy éste es el animé que la rompe en su país de origen, una serie que tiene tantos pros como contras y que habrá que ver completa para juzgarla como corresponde (en la actualidad se han emitido cerca de 15 episodios de un total de 24 planificados para esta supuesta primera etapa).

Por un lado tenemos una historia bastante tontita y re quemada: resulta que a una organización secreta llamada **A.E.G.I.S (Alien Extermination Global Intercept System)** le encanta andar por ahí reclutando chaboncitos y chaboncitas con poderes especiales (y no tanto) para que peleen contra una parva de extraterrestres que no paran de hacer el mal en nuestro bendito planeta. Si profundizamos un poco nos vamos a enterar de cosas terribles, como por ejemplo que el poder especial de una de las chicas buenas es tocar en el piano unas melodías que les hace doler la cabeza a los aliens (¡muchachos, un guionista por acá!), por lo que mejor no ahondar en este tipo de detalles.

Sin embargo, encontraremos que en el apartado técnico la producción cuenta con los mejores animadores y dibujantes del momento, desde los cráneos de **Gonzo** (responsables de **Ao no Roku go / Blue Sub #6**) hasta el diseñador de personajes de **Nadesico**, **Keiji Gotoh**...

Devilman está de vuelta


Akira Fudo


Ryo Asuka

Aunque pueda parecer sorprendente, este extraño personaje, **Devilman**, es tanto o más famoso que el mismísimo **Mazinger Z** en su país de origen. La comparación no es en vano ya que ambas criaturas comparten un mismo progenitor: el prolífico dibujante **Go Nagai**. **Devilman** narra la historia de un pibe como vos llamado **Akira Fudo** que, por dejarse llevar por la mala influencia de su amigo **Ryo Asuka**, termina jugando a la Ouija y despertando a un demonio re fulero que responde al nombre de **Amón** y se apodera de su cuerpo sin pedir permiso. Después de una larga trayectoria tanto en el papel como en el celuloide, le llega el turno de poder dibujarlo al equipo comandado por el asiático **Ashida Toyo** (el mismo que dirigiera al principio de los '80 **El Puño de la Estrella del Norte**) con diseños de **Yashushi Nirasawa**, los que al parecer son bien fieles a los trazos con plumín gordo de su creador de homónimas características.

Esta versión promete ser la más salvaje de las hasta ahora realizadas y no nos extraña proviniendo de un tipo que durante años se la pasó coreografiando todo tipo de escenas de desmembramientos y mutilaciones varias.




Miki Makimura

ゲートキーパーズ

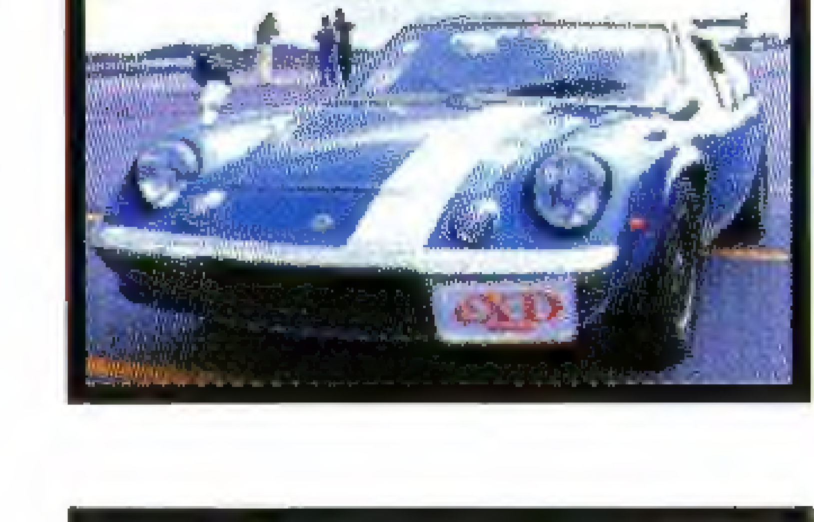


No es de sorprender que los primeros capítulos de **Gate Keepers** se encarguen de introducir a los nueve miembros de **A.E.G.I.S.** y a los malos de turno, junto con una parafernalia de mecanismos transformables basados en la tecnología existente entre 1945 y 1954, época en la cual transcurre esta más que curiosa historia. Queda claro entonces que el principal atractivo de la serie es la onda retro que impera en la misma, algo que es de agradecer dentro de lo escueto del tratamiento narrativo. **Ruriko Ikusawa**, **Shun Ikiya** y el **Jefe Shirei** protagonizan esta nueva saga de robots con guardapolvo que de tanto en tanto se escapan del parbulario para reventar a unos aliens vestidos de texanos.

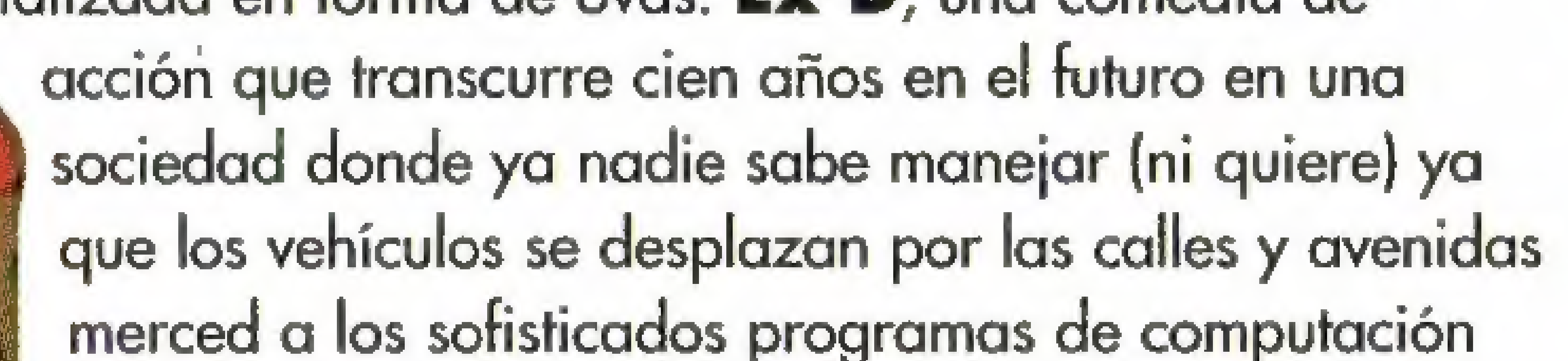




EX-Driver: ¡Coche a la vista!







Kosuke Fujiyima, el consagrado autor de **Ah, My Goddess** y **Estás Arrestado** ha dado el visto bueno para que su nueva creación comience a ser comercializada en forma de ovas: **Ex D**, una comedia de acción que transcurre cien años en el futuro en una sociedad donde ya nadie sabe manejar (ni quiere) ya que los vehículos se desplazan por las calles y avenidas merced a los sofisticados programas de computación que los dirigen.

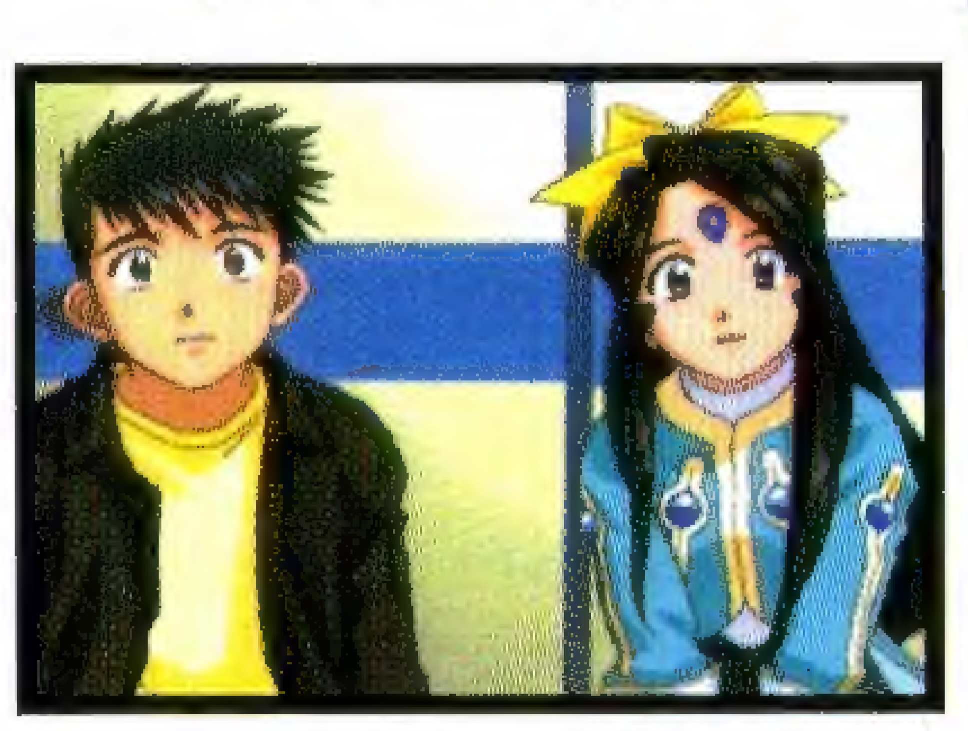
Claro que tarde o temprano los ordenadores se cuelgan y es entonces cuando entran en acción nuestras dos nuevas heroínas: **Lisa Sakakino** y su compañera, **Lorna Endou**, dos pibas tuercas si las hay. Según ha trascendido, al volante de las seis entregas van los directores **Jun Kawagoe** y **Kenichi Hamazaki**, mientras que los autos se los arreglan en el taller de **Shunji Murata**. Así que ya saben, si les cabe ver una fusión de **Meteoro**, **Carmaggedon** y **Carola Cassini**, estén preparados para la llegada de esta nueva incursión del talentoso **Fujiyima**, ¡pasión por los fierros!

¡Keichi hasta las manos!

No hay pareja perfecta y hasta unad diosa como **Belldandy** puede perder la confianza en un bonachón como **Keichi** si las fuerzas del mal se empeñan en destruir el idilio que une a estos dos tortolitos. Por suerte no es todo lo que ocurre en la nueva película de **Ah, My Goddess**, ya que la presencia de una nueva diosa promete, aunque sea, un toque de acción. Hay quienes aseguran que habrá casamiento, pero sin torta, ¡ya que a juzgar por el rostro de **Belldandy** del pastel de bodas no dejaron ni las migajas!

Dirige **Hiroaki Gohda**.

¿Nuevo corte de pelo...



...para el registro civil?





¡Furikuri sigue con todo!

Los que en el número anterior de **Nuke** se hayan quedado asombrados con la nueva producción de **Gainax**, pueden estar contentos ya que los dos primeros ovas de **Furikuri** están haciendo estragos en Japón, compitiendo cabeza a cabeza con adversarios que son verdaderos pesos pesados como **Gatekeepers** (la última serie suceso en formato televisivo) y **Escaflowne: A girl in Gaea** (ver informe en este número). Tal como se dio a conocer oportunamente, los seis capítulos saldrán a la venta en forma mensual (en apariencia están completamente finalizados) por lo que no sufriremos de las eternas demoras a las que este tipo de productos nos tienen acostumbrados y no sólo eso, sino que afortunadamente este segundo volúmen de la serie viene con subtítulos en inglés (en la versión original japonesa en DVD), un hecho inédito en el mercado oriental, ¡sobre todo porque le aguaron el negocio a los norteamericanos!

EN EL CD-ROM

Porque ustedes lo pidieron, encontrarán en la sección de música del **Data Disc** el ending de esta serie: **Riding on Shooting Star,** interpretada por **The Pillows**, ¡y por si esto fuera poco también hemos incluido las mejores escenas del segundo ova, para que disfruten del mismo casi en simultáneo con **Japón**!

¡Ya está a la venta el segundo episodio!

A pesar de las explicaciones que les diéramos en el número dos, y tras ver los videos del **Data Disc** anterior, es probable que hayan quedado un tanto confundidos con este nuevo delirio **Gainaxiano**... la verdad es que nosotros también y tras terminar de contemplar el segundo episodio debemos reconocer que poco es lo que nos atrevemos a adelantar con respecto al devenir de los acontecimientos. Lo que es seguro por ahora es que **Haruka** tiene un bajo y no una viola... cualquier otra afirmación más profunda que ésta podría llevarnos a equívocos irreparables. Habrá que esperar por lo menos a la siguiente entrega de la serie (no falta tanto) para ver si los chicos que la dibujan también tienen idea de lo que están haciendo! Sin embargo, les contamos que a **Naota** (el chaboncito de acá al costado) le siguen saliendo más mecas de la cabeza y que **Kanchi** los sigue combatiendo como si nada, haciendo gala de una aro en la parte superior de su monitor (al mejor estilo **Goku** muerto) y poniéndose de color rojo. ¡Lo que sucede en **Medical Mechanical** (la plancha gigante que tira vapor) es todavía un verdadero misterio, que esperamos se resuelva antes que los de de narcóticos entren en la sede central de **Gainax** y se los lleven a todos de los pelos!

¡Bang! Nuevo retraso en la peli de Bebop

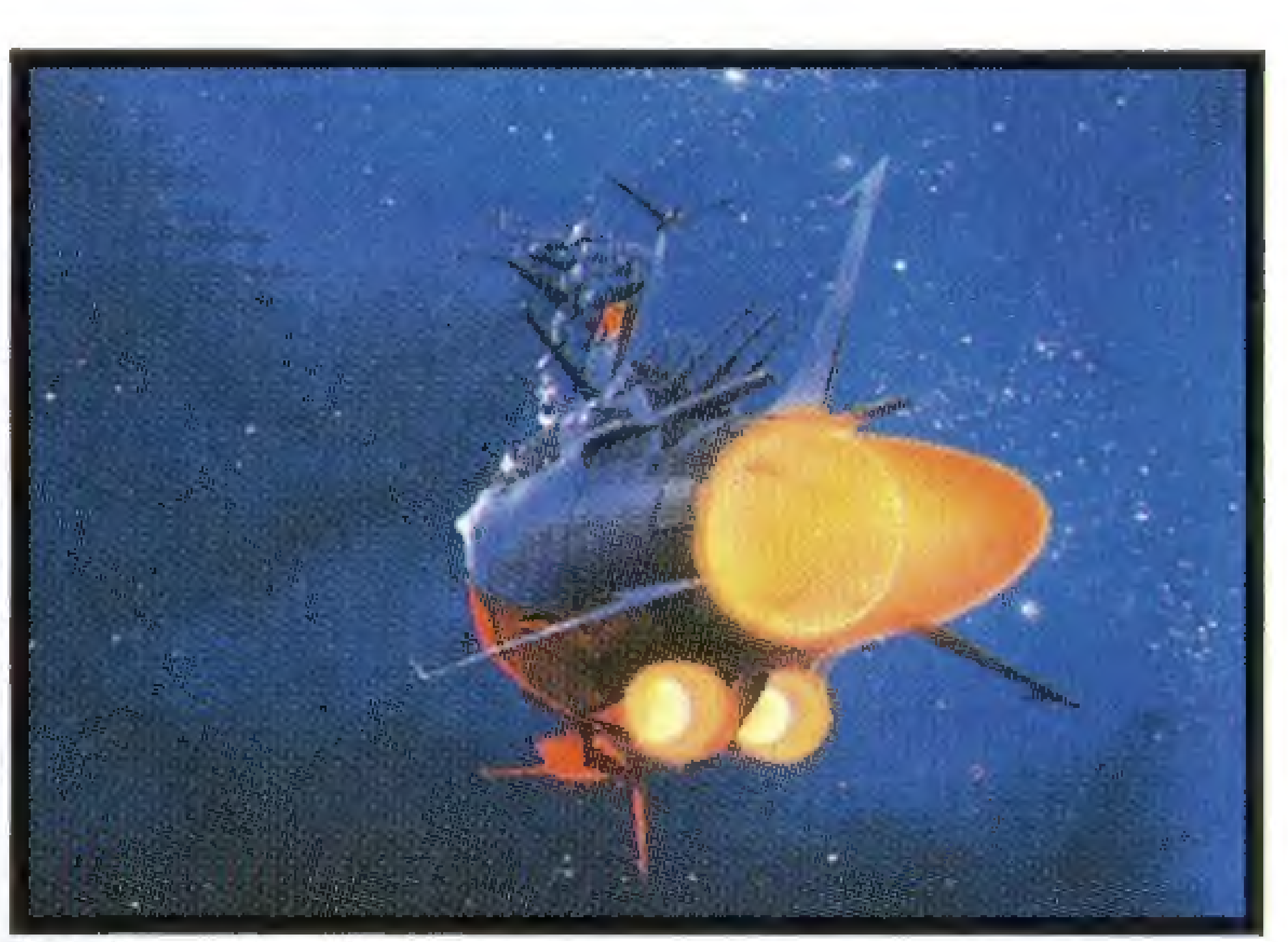


Mashiko Minami y **Shinichiro Watanabe** (diseñador y director de **Cowboy Bebop** respectivamente) junto con **Toshihiro Kawamoto** han fundado recientemente su propio estudio de animación, independizándose así de **Sunrise**, la fábrica de robots animados por excelencia. La nueva productora se llama **Bones** y, según su propio fundador, este tipo de emprendimiento es el paso obligado para todos aquellos que desean tener un control más directo sobre sus obras (¡es decir para que los dejen trabajar lento y en paz!). Si bien ésta es una excelente noticia, la mala es que desde que se mudaron (y terminaran la peli de **Escaflowne**) están aún dando los toques finales al guión de la ansiosamente esperada peli de **Bebop**, misma que al paso que vamos no va a estar lista antes de 2001. Lo que aseguran es que **Spike**, **Faye**, **Jet** y **Ed** estarán en la misma, junto al entrañable perrucho **Ein** (con neuroordenador incluido), y que definitivamente no será una continuación de los capítulos sino una historia nueva, destinada tanto a los fans como a los que nunca vieron la serie.

AD Vision, una empresa que se hace querer...

Si hay una compañía que sin dudas no sabe cómo cuidar a su clientela es **AD Vision**, famosa por haberle vendido a un montón de otakus desesperados el primer Laser Disc de **Evangelion** y tras ello cancelar la producción de los mismos sin que se les mueva un pelo. En una actitud que se condice con su política tan amistosa acaba de dar a conocer que la versiones en VHS de **Gasaraki** y **Generatow Gawl** no saldrán con subtítulos tal como habían sido promocionados, sino simplemente doblados al inglés. Los que las quieran leer deberán adquirir las versiones en DVD que sí vienen con subtítulos. Por otra parte, la empresa ha confirmado también que posee los derechos de **Robotech** y que la misma saldrá en formato digital en un futuro cercano.

En este mismo formato, pero de la mano de gente que realmente ama los productos que representa, saldrá a la venta la gloriosa **Uchu Senkan Yamato** (**Starblazers**, o como se la conociera en nuestro país: **Viaje a la Ultima Galaxia**). El primer DVD contendrá cinco episodios y estará respaldada por **Voyager Entertainment Inc.**, de Inglaterra.



El **Yamato**, pero no el de Ramos Mejía.



Conflictos por las licencias de Robotech y de Macross

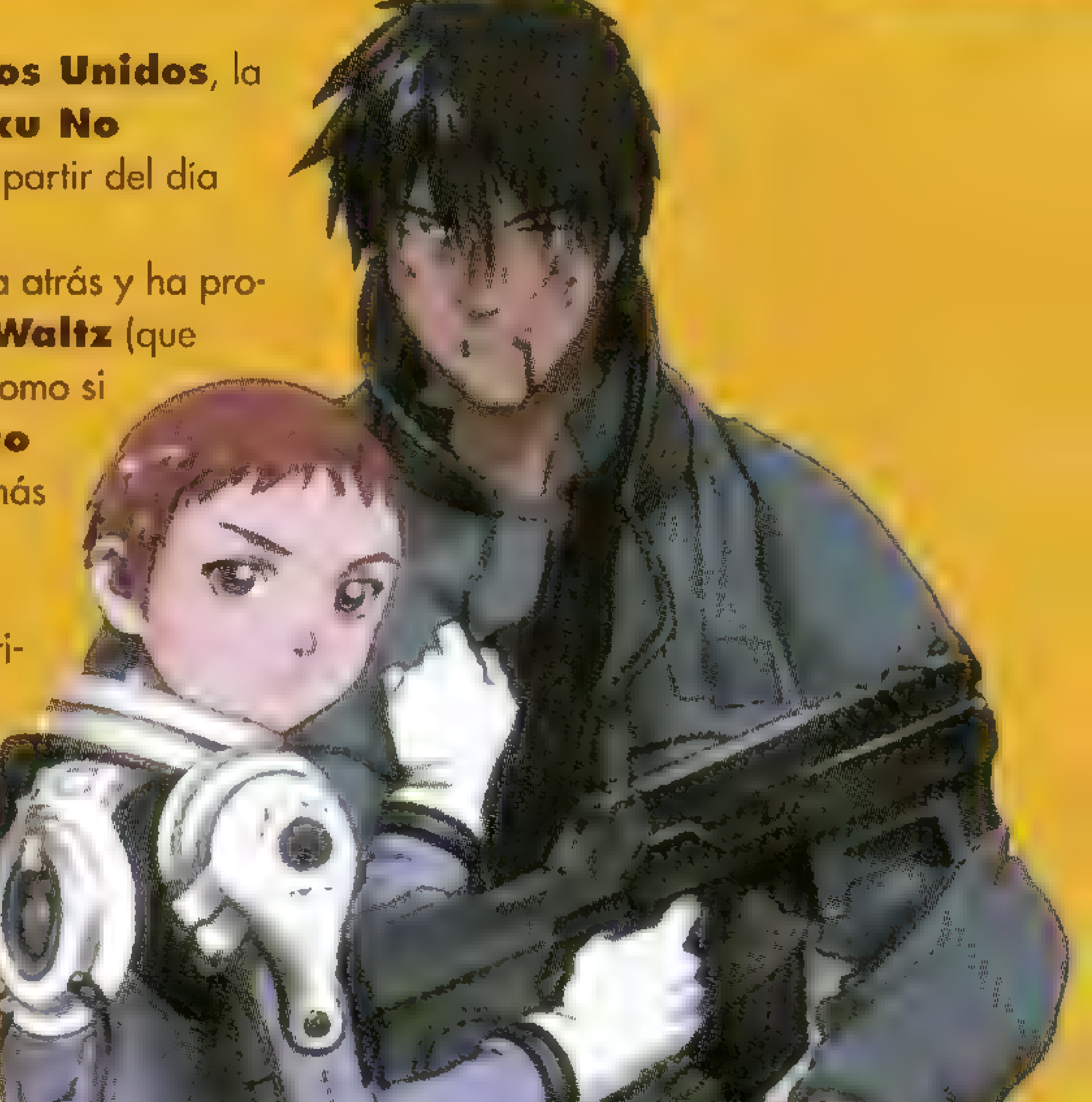
Ya a punto de ser despachados, todos los cargamentos de los ansiosamente esperados modelos transformables de las **Valkyrias** de **Macross Plus** fueron sacados de circulación en los **Estados Unidos** ya que los responsables de **ToyCom** (la empresa importadora) se encontró con la grata sorpresa de que tanto **Harmony Gold** (**USA**) como **Big West** (**Japón**) reclaman que se les pague los royalties correspondientes por usar sus licencias. A llorar todos juntos, amiguetes, porque hasta nuevo aviso el único lugar en donde se las puede conseguir por ahora es paradójicamente en **Japón** a un precio de 6.800 yens (unos 70 pesos). A esta mala noticia se suma la cancelación del proyecto **Robotech 3000**, continuación de la famosa serie, debido a que según **Carl Macek**, los fans se pusieron como locos al enterarse de que la misma iba a ser desarrollada íntegramente en 3D (¡perdón **Carl**, pero esto nos suena a verso!). En consecuencia, se ha optado por volver al sistema tradicional de animación para lo cual se han contactado a algunos de los productores originales del programa (no se especificó si se trataba de los americanos o los japoneses; en este último caso muy probablemente será el ex cafetero de **Studio Nue**) y que el mismo ahora se basará en una historia situada 700 u 800 años luego de la saga original.

Con la mejor de las suertes el proyecto verá luz verde recién en 2002, pero lo cierto es que está todo en veremos y **Macek** no parece tener ni un peso para iniciar las negociaciones, por más que afirme lo contrario. Respaldando nuestra sagacidad informativa los invitamos a visitar la página oficial de la serie en **www.robotech.com** y disfrutar del único diseño original (sí, hasta el momento hay uno solo) para el nuevo proyecto.

Confirmado: Escaflowne en Fox Kids y Blue Sub en el Cartoon Network

Tras el éxito de **Gundam Wing** en los **Estados Unidos**, la señal **Fox Kids** ha confirmado la emisión de **Tenku No Escaflowne** (**The Vision of Escaflowne**) a partir del dia 19 de agosto de este año.

A todo esto el **Cartoon Network** no se queda atrás y ha programado los ovas de **Gundan Wing Endless Waltz** (que ponen punto final a la serie televisiva) para el 20 y como si fuera poco los cuatro episodios de **Ao No Rokugo** (**Blue Submarine #6**) entre los días 16 y 19, más una emisión especial de los mismos el 20, donde se pasarán los cuatro ovas como si de una película se tratase. Es de esperar que la versión para latinoamérica comparta esta propuesta lo antes posible, como dan cuenta los trascendidos que aseguran podremos disfrutar de los facherísimos **Gundam Wings** a fines de este mismo año!



Slippery when wet, ¡**Hayami** y **Kino** a Mundo Marino!

TERMINAL DOGMA

Recientemente estrenada en Japón, te contamos todo sobre la nueva película de Escaflowne



Van Fanel y Hitomi Kanzaki



El 24 de Junio llegó a los cines de **Japón Escaflowne**, basada en la excelente serie de 1995 creada por el legendario **Shoji Kawamori** (**Macross**). Para sorpresa de los cronistas orientales y occidentales, la película está lejos de ser una vergüenza como se presumía; es más, es casi admirable. Resulta que hace ya un año habían aparecido en **Newtype** (la revista más popular de animé del **Japón**) algunos diseños que hacían temer lo peor, bajo el nombre de **'Escaflowne the Movie: A Girl in Gaea'**.

Las adorables naricitas puntiagudas habian sido reemplazadas por batatas como las que dibuja **Katsuhiro Otomo** (**Akira**), y en lugar del vestuario onda **'Por el Nombre de Dios'** pusieron unas armaduras medievales ponjas todas feas del tipo milhojas.

Pero la afrenta mayor era el rediseño del poderoso roboto **Escaflowne**, o deberíamos decir **'Escaflán'**, ya que el nuevo estilo pintado color vainilla nos hacían acordar mucho a un postre **Royal** acaramelado, todo derretido

¡Sin embargo, pese a nuestros presagios, la película es de lo mejor de los últimos años!

Pero vamos por partes; las naricitas se fueron y no hay nada que hacer. Sin embargo, los diseños de **Nobuteru Yuuki** (**Record of Lodoss Wars**, **Five Star Stories**) son mucho más complejos de lo que aparentaban las primeras ilustraciones.

La atmosfera más oscura de la película se refleja en los personajes. Los hombres son más bajitos y musculosos, más curtidos y robustos (gorditos, bah). Las chicas tienen formas más típicas del animé.

Hitomi, la protagonista, ya no es una tabla y las chicas de la realeza son menos delicadas y más curvilíneas. **Milerna**, en cambio, ya no es una princesa, y está completamente distinta (¡pelirroja!). **Dilandau** está bastante parecido. **Jajuka** está de vuelta (los fans festejan). Hay un nuevo personaje muy bien diseñado: la misteriosa **Sora**, que está del lado de **Folken** pero no parece estar muy convencida con sus métodos de capturar a **Hitomi**.

EN EL CD-ROM

¡Podrán disfrutar del trailer original de la película con Hitomi y todo!

Ficha Técnica

Este largometraje está basado en la serie televisiva **Tenku no Escaflowne** (editada en español por Selecta Visión en 9 volúmenes).

El mismo ha sido dirigido por **Kazuki Akane**, los diseños mecánico corresponden a **Kimitoshi Yamane,** mientras que la adaptación de los personajes la hizo el afamado **Nobuteru Yuuki**. El guión es de **Ryouta Kamaguchi** y la música ha sido compuesta nuevamente por **Yoko Kanno** y es interpretada por **Maaya Sakamoto.**

Las Voces

Hitomi Kanzaki: Sakamoto Maaya
Van Fanel: Seki Tomokazu
Allen Schezar: Miki Shinichiroh
Albatou Dilandau: Takayama
Minami Yukari: Lizuka Mayumi
Folken Fanel: Nakata Jouji
Sora: Lizuka Mayumi
Millerna: Takeda Aki
Deuon: Kawano Kensuke





Los mecas están mucho mejor de lo que parecían. Sólo hay dos: **Escaflowne** y **Black Dragon**, el meca de **Dilandau**.

Por supuesto que cuando uno los ve quietitos son más que feos, pero la animación de los mismos es una mezcla de 2D y 3D (tipo **Futurama**) que logra por fin mostrar un mixture de componentes mecánicos y orgánicos creíble (muéranse de envidia, **Anno** y **Tomino**).

El **Dragon Slayer** es más genérico, pero está igual de bien hecho.

El diseño mecánico es de **Kimitoshi Yamane**, creador de varios de los mecas de la serie original y los de **Gundam 08th MS Team.**

¿Y qué tal es la animación?

Además del staff regular de **Sunrise Movie**, trabajó la gente del estudio **Bones**, los responsables de nuestra serie de la década, **Cowboy Bebop**.

Antes del estreno trascendió que el presupuesto de la película era mucho menor al de los grandes fracasos de la temporada pasada (la peli de **Utena** y el bodriazo de **Ghibli 'Mi Vecino el Sr. Yamada'**). Sin embargo, estos samurais del Faber-Castell saben cómo rendir por ma-gros yenes y, gracias a múltiples recursos, 3D bien usado y puro oficio, nos dan la animación más lograda desde **Spriggan**, y esta vez hasta con tiempo de ponerle una historia y todo.

Claro que por ahí eso no es tan bueno. La trama es, lamentablemente, el punto más flojo de la peli.

¿Esto ya lo vi?

Esta **Escaflowne** no es una continuación de la serie, ya que eso puede no gustarle a los otakus que prefieren ver la misma cosa una y otra vez. Como hay que darle al otaku lo que el otaku quiere, volvieron a lo seguro y decidieron contar la historia otra vez, pero un poquito distinta, como en la película **Macross: Do You Remember Love?**

Hitomi pasa como cuatro minutos en la **Tierra** antes de aparecer en **Gaea**. No hay **Amano-Senpai**, ni amiguita perra, ni peleas de **Van** contra el dragón con corazón, ni nada.

Esta vez **Folken** es el único maldito, junto a la mágica **Sora** y el nada mágico **Dilandau**, así que nos quedamos sin los conmovedores sacrificios ni las incómodas revelaciones que caracterizan la narrativa de **Kawamori**. Claro que **Kawamori** ni la escribe ni la dirige, pa-





sando a ocupar la posición **Otomo** de tener mil películas y dos mil series con su nombre pero sin haber agarrado una birome desde 1995.

El repetitivo guión de **Ryouta Kamaguchi** y del director **Kazuki Akane** le saca a **Escaflowne** todos los puntos interesantes que tenía (intriga Medieval, triángulo amoroso, angustia adolescente, Tarot y adivinación), y los reemplaza por elementos standard: una misteriosa profecía, robots que vampirizan a la gente y un sufrimiento constante que parece transplantado directamente de series como **Eva** y **Lain** (hablando de esta última, **Sunrise** tiene al mejor guionista de animé en mucho tiempo: **Chiaki J. Konaka**, creador de **Lain**, **Gasaraki** y **Bubble 2040** ¿por qué no lo usan para estas pelis?).

El director es **Kazuki Akane** (**Macross 7 Dynamite, Gundam 0083**, la serie original de **Esca**), un veterano. Se nota, en especial en los espectaculares combates de robots y la atmósfera que destaca hasta en las escenas de charlas, que recuerda a las películas de **Rin Taro** (**My Youth in Arcadia, Harmageddon, X**).

Para terminar en un punto alto



podemos hablar de la impactante banda sonora de **Yoko Kanno** y el cellista **Hajime Mizoguchi**. Vuelven temas ya clásicos **'Dance of Curse'** y nuevos temas como **'First Vision'** que superan todas las expectativas.

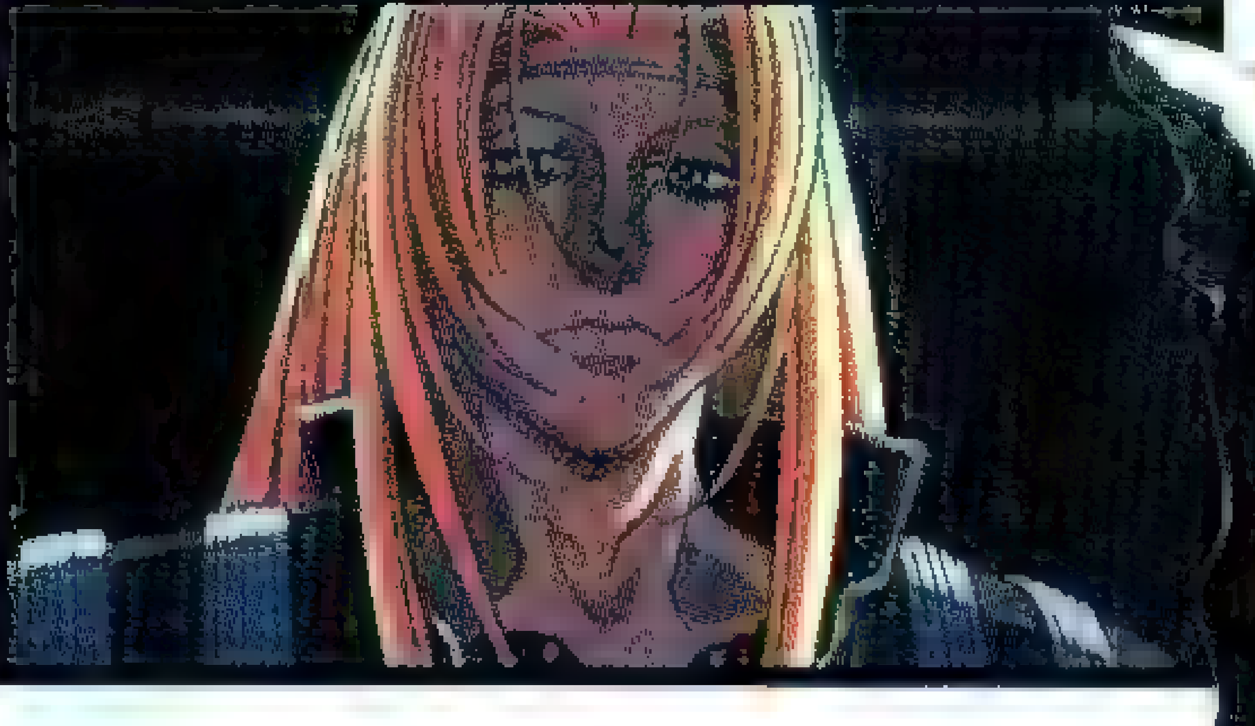
Las canciones también están muy bien, nuevamente cantadas por **Maaya Sakamoto**; ya no con

Los nuevos diseños de Nobuteru Yukii

Folken Fanel
Hitomi Kanzaki
Van Fanel
Meruru
Allen Schezar
Milerna



Dilandau y **Allen Schezar**



el pegadizo **'Kimi wo, kimi wo...'** sino con la balada tranquilita y medio somnolienta **'Yubiwa'** (**'El Anillo'**) y un par de temas en inglés (!).

En conclusión, los fans pueden secarse las gotas frías de sudor ya que **Escaflowne** vale la pena, aunque podría haber sido mejor.

Esperemos que aprendan para la peli de **Bebop**...



El **Escaflowne** y el **Black Dragon**

EN EL CD-ROM

¡Podrán disfrutar muchos de los temas del nuevo compact en la sección de música!

La Música

Ya salió a la venta en Niponia el disco original (no **SM**, muchachos, no se apuren) con la música de la película. Es, lejos, muy superior a la música de la serie.

Yoko Kanno vuelve a colaborar con **Hajime Mizoguchi** en la orquestación y **Maaya Sakamoto** en las voces de los temas **'Yubiwa'** y **'Call You Name'**. Se agrega **Shanti Snyder** como la voz cantada de **Sora** en los temas **'Sora'** y en dúo con **Maaya** en **'You're not Alone'**, la versión en inglés de **'Yubiwa'**. (**'Vector'**, el tema final, solamente se consigue en el single de **'Yubiwa'**). Los temas orquestales son sublimes. La nueva versión acelerada de **'Dance of Curse'** vale el disco, y los temas ambientales muestran la evolución de la mejor compositora del animé. Se destacan **'First Vision'**, que abre la película, **'Bird Song'**, de agradable onda Braveheartera, y el épico **'Black Escaflowne'**. Los temas **'Organ Pub'** y **'What'cha Gonna Do'** parecen dedicados a los fans de **Cowboy Bebop**.

Los temas cantados muestran una madurez no solo de **Kanno**, sino de **Maaya Sakamoto**, que tenía 17 cuando grabó la música de la serie y



alcanzó picos celestiales con sus dos excelentes discos solistas **'Grapefruit'** y **'Dive'**, también compuestos y producidos por **Kanno**, joyitas que aunque no tengan ilustraciones en la tapa son imperdibles para cualquier fanático de Maaya o de Yoko.

En suma, otro disco increíble, flotando a la altura de los de **Cowboy Bebop**.

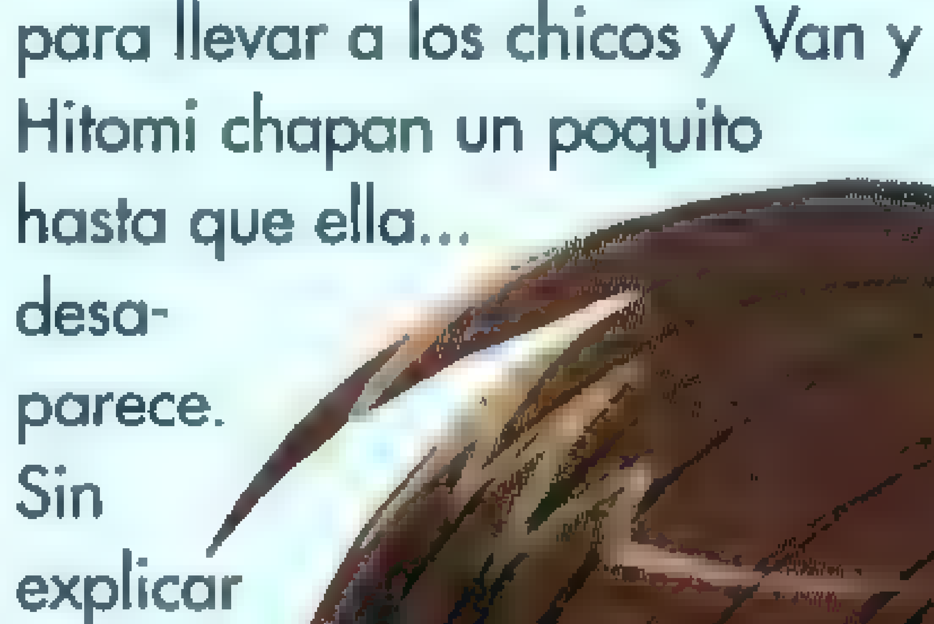
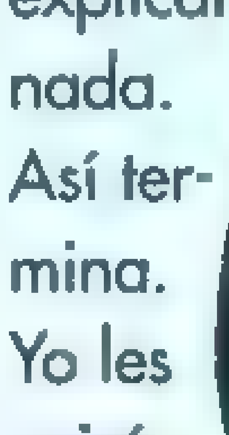
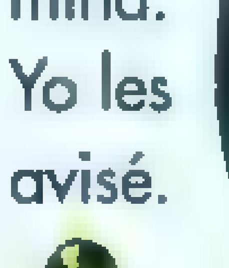
El Argumento

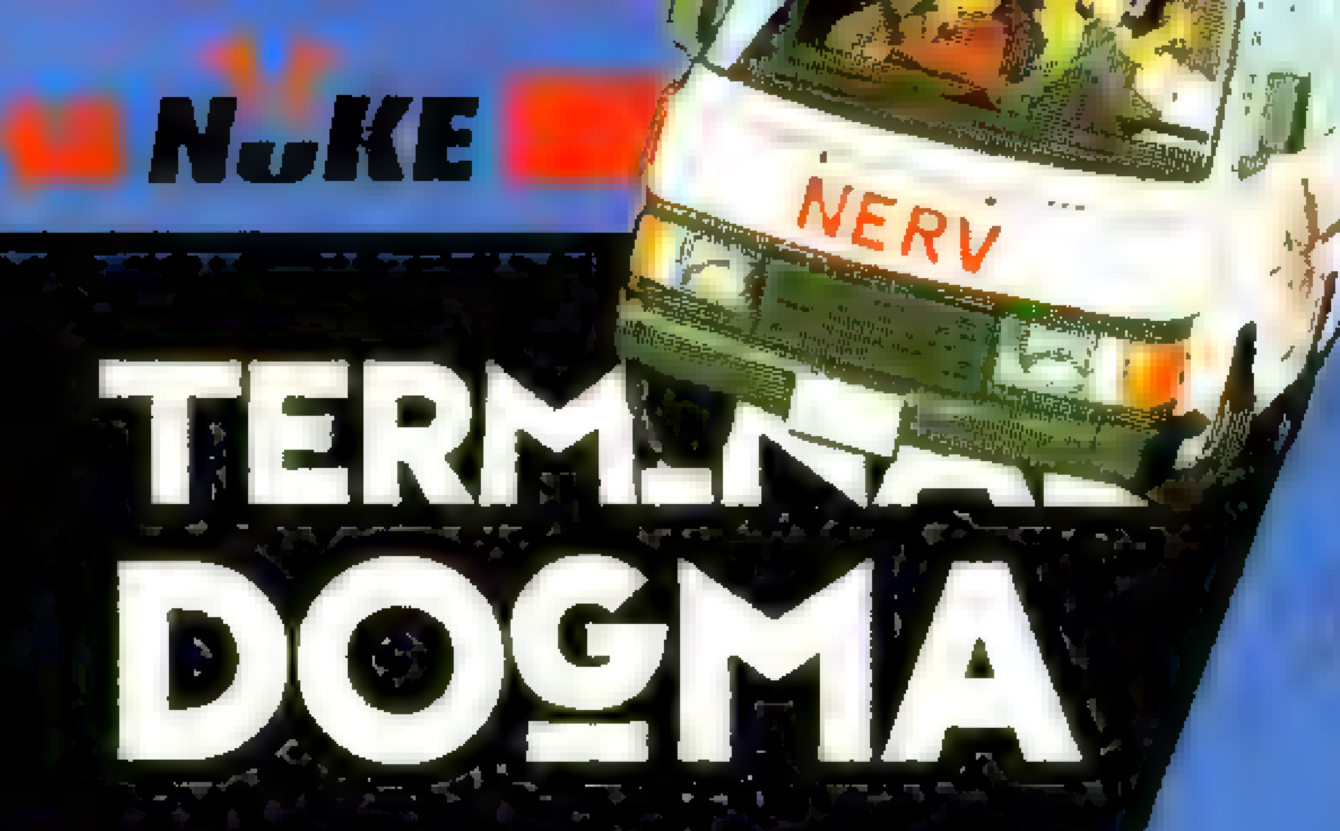
¡(Atención Dragoniante! Te contamos todo lo que pasa tal cual lo vimos en la Otakon. ¡Si lo lees y te arrepentís después no llores!)

En medio del aire, entre nubes fáciles de dibujar y una nave de madera que nunca será 3D, empieza esta épica historia. El plácido vuelo de esta nave aparentemente inofensiva es interrumpido por un personaje que cae desde el cielo: nuestro intrépido héroe **Van Fanel**. Nunca más parecido a un bello piloto de **Gundam Wing**, **Van** corta y recorta a los guardias de la nave mientras ellos tratan de proteger su carga, a la que llaman **'el Dragón'** Justo cuando pensábamos que iba a estar buena, nos mandan con la nueva **'Serial Experiments Hitomi'** que tiene un flash-back bizarrísimo de cuando era chiquita, con una vieja que parece querer mirarle las braguitas. Raro, pero nos acordamos del **Van** violento y lo dejamos pasar. **Hitomi** se encuentra con su amiguita **Yukari** (que ya no es tan turra), se pelea, dice que está muy sola y se va a correr al KD Tokyo, donde se le aparece el nuevo **Folken**, más maldito que nunca, que manda a **Hitomi** a **Gaea**, llamándola **'Dios de las Alas'** (**Tsubasa no Kami**, como **Oliver Aton**).

Volvemos a la nave fuera de control. **Van** provoca un aterrizaje forzoso y un **Escaflowne** bastante fulero vuelve gloriosamente a la vida y escupe a **Hitomi**, que asusta a **Van**, quien también la llama **'Dios de las Alas**' En eso **Escaflowne** se convierte en un cristal (el de la serie). **Van** culpa a **Hitomi** y, como reflejo del deseo de la audiencia, trata de ahorcarla. Llega **Allen** y después de un lindo duelo con espadas, el rubiales gana y rescata a nuestra tabla favorita. Lo que queda claro hasta ahora es que **Folken** es el líder de la tribu del **'Dragón Negro'** que está conquistando lentamente toda **Gaea**. **Van** es un 'descendiente del **Dragón Blanco**' cuyo país fue destruido por **Folken**. Desde entonces viaja junto a **Meruru**, a bordo de la nave de **Allen-San** buscando a **Escaflowne** y la llave que lo abrirá; el **'Tsubasa no Kami'** (**Hitomi**).

Esta parte de la película se hace un poco pesada. **Hitomi** se sube a la nave de **Van** y hay mucha, muchísima charla. Luego se hace amiga de **Millerna** y empieza a relacionarse con **Van**, esta vez sin que **Allen** se entrometa. ¡De repente, **Dilandau** ataca la nave! Secuestra a **Hitomi** y **Van** sale a perseguirlo y enfrentarlo en un duelo mágico, que es un combate de lo más ridículo pero por lo menos todos dejan de hablar. **Van** y **Dilandau** caen heridos, pero **Hitomi** es rescatada. Ahora viene la peor parte de la película, con **Van** y **Hitomi** solos en un pueblito y un romance de lo más apurado. Por suerte **Allen** llega pronto a rescatarlos (a ellos y a nosotros). **Folken** tiene una nueva arma, el **'Black Dragon'** un **guymelef** que pilotará **Dilandau**. Al mismo tiempo, **Escaflowne** despierta y **Van** entra en él. Este nuevo **Escaflowne** orgánico se alimenta de la sangre de **Van**, y puede ser tan dañino como benigno. **Van** vuelve a pelear con **Dilandau** en la que es, sin duda, la mejor pelea de mecas de la historia. Esto sólo vale el precio de la entrada. Y ya que lo vimos, mejor irnos, porque ahora se empieza a poner feo. **Escaflowne** destruye al **'Black Dragon**' y se pone todo negro y empieza a romper todo. **Hitomi** dice unas palabras de amor y **Esca** vuelve a la normalidad, se transforma en dragón y vuela a combatir con **Folken** en los cielos. Cuando éste está por derrotarlo, **Van** dice una forrada tipo 'ya no quiero combatir, solo quiero una guitarra y una muchacha' y **¡Jajuka!** Se pone en el medio y salva el día. **Jajukaaa-aaaaa!** muere y **Folken** también. Todo está bien. **Gaea** vuelve a ser un lugar tranquilo para llevar a los chicos y Van y Hitomi chapan un poquito hasta que ella... desaparece. Sin explicar nada. Así termina. Yo les avisé.

TERMINAL DOGMA

Escondidas entre incontables metros de cinta y esparcidas entre cientos de megabytes, allí estaban: ¡las escenas inéditas de Evangelion!

El final televisivo de **Evangelion** [illegible] insatisfechos.

Por esta razón **Gainax** (a pesar del director **Hideaki Anno**) decidió lanzar tres películas que fueron complementandose para dar un nuevo final a la serie.

La primera de éstas fue una recopilación de los primeros 24 [illegible] **'Death'** [illegible] 20 minutos de animación nueva (el segmento **'Rebirth'**).

'Evangelion: Death & Rebirth' fue estrenada en marzo de 1997.

[illegible] que se encuentra en la sección videos de nuestro **Data Disc** intentan responder algunas de las preguntas que quedaron colgando.

Pertenecen a la última versión de la sección **'Death'** de esta pelí-cula: **'Death (true²)'**, incluida en la última reedición, **'Revival of Evangelion'** de marzo de 1998.

'Death' comienza con una [illegible] Antártida en el momento del **Segundo impacto**. Esta secuencia [illegible] desde un punto de vista lo más realista (y estático) posible.

Después de eso, pasamos a escenas ya vistas (el padre de **Misato** introduciendo a su hija en la cápsula y el despertar de **Adán**).

Esta secuencia está vuelta a ha- [illegible] lo que se nota especialmente en la escena en que se despliegan las [illegible] **Polo Sur**.



En la Antártida una cámara [illegible] **Segundo Impacto**

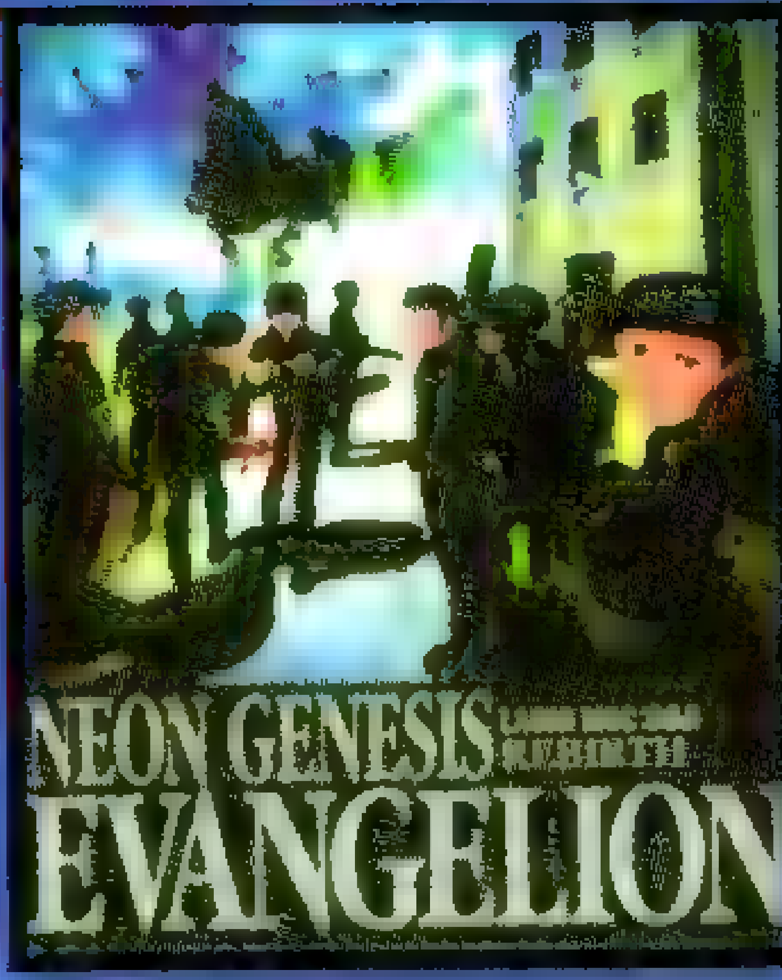


La película trata de tomar los puntos de vista de todos los personajes de **Eva**.

Cada sección está separada por un interludio.

En estos interludios, cada uno de los personajes (**Shinji**, **Rei**, **Kaworu** y **Asuka**) toman un instrumento de cuerdas y tocan una pieza clásica, hasta formar un cuarteto.

Para aquellos que no puedan disfrutarla [illegible] LD, hemos incluido [illegible] algunas fotografías para que se den una idea de lo que ocurre. ¡No piensen que la animación es gran cosa, unos pocos frames y muchos, muchos Kanjis!

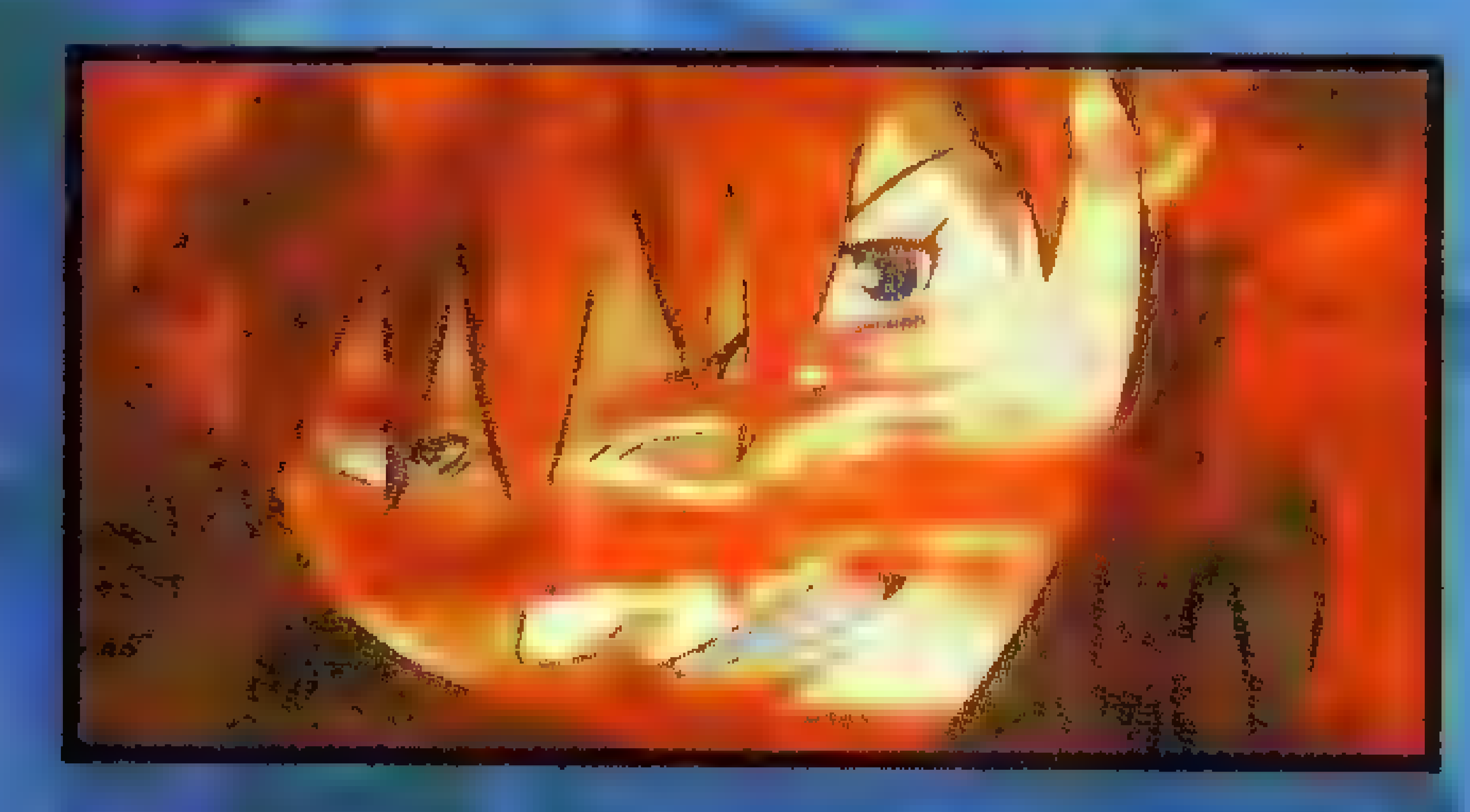


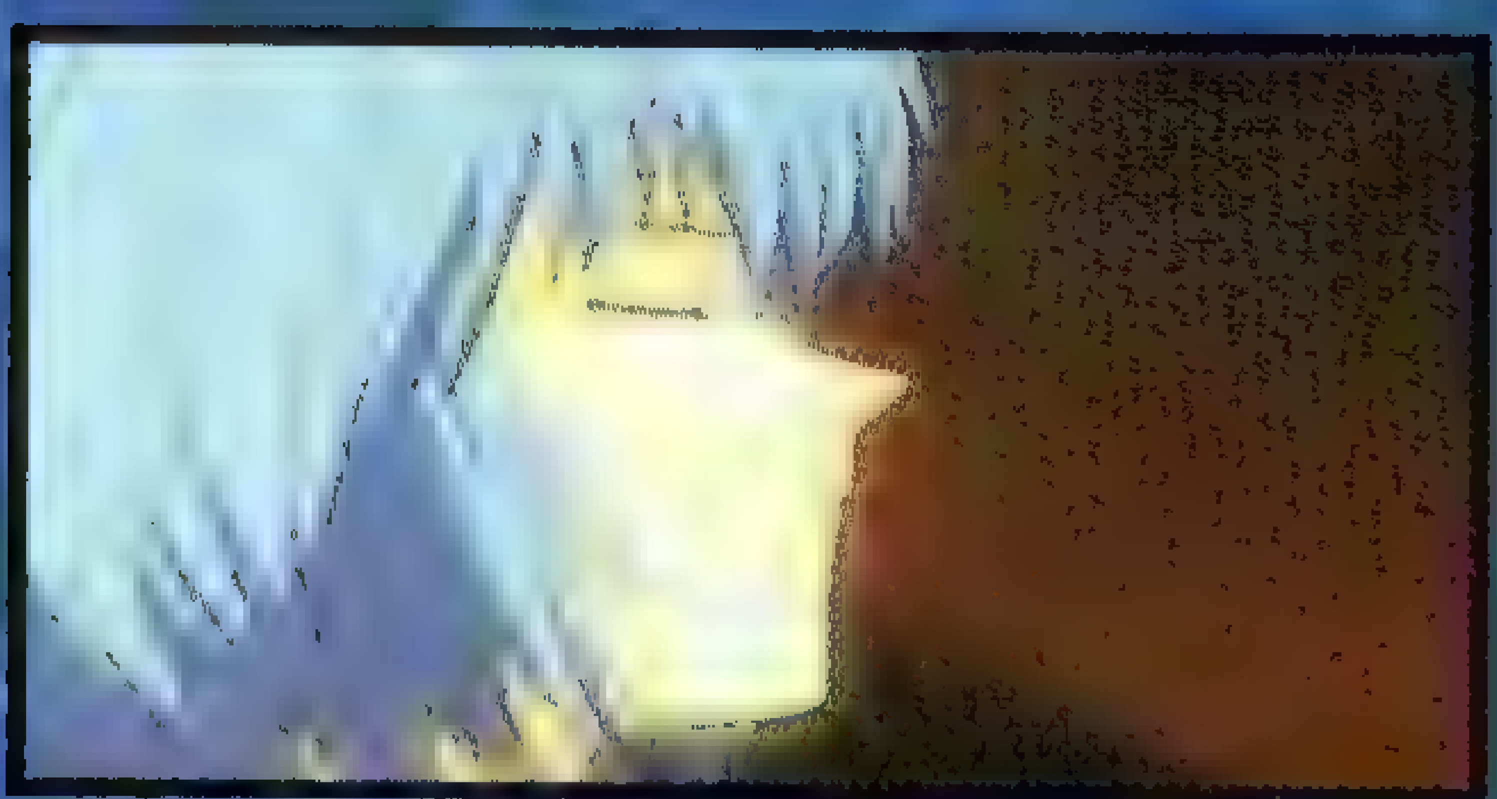
Tapa de LD de Evangelion D & R

Shinji, **Rei** y **Asuka** audicionan para la [illegible]



¡Los fans japos de Eva no entienden nada el día del estreno!





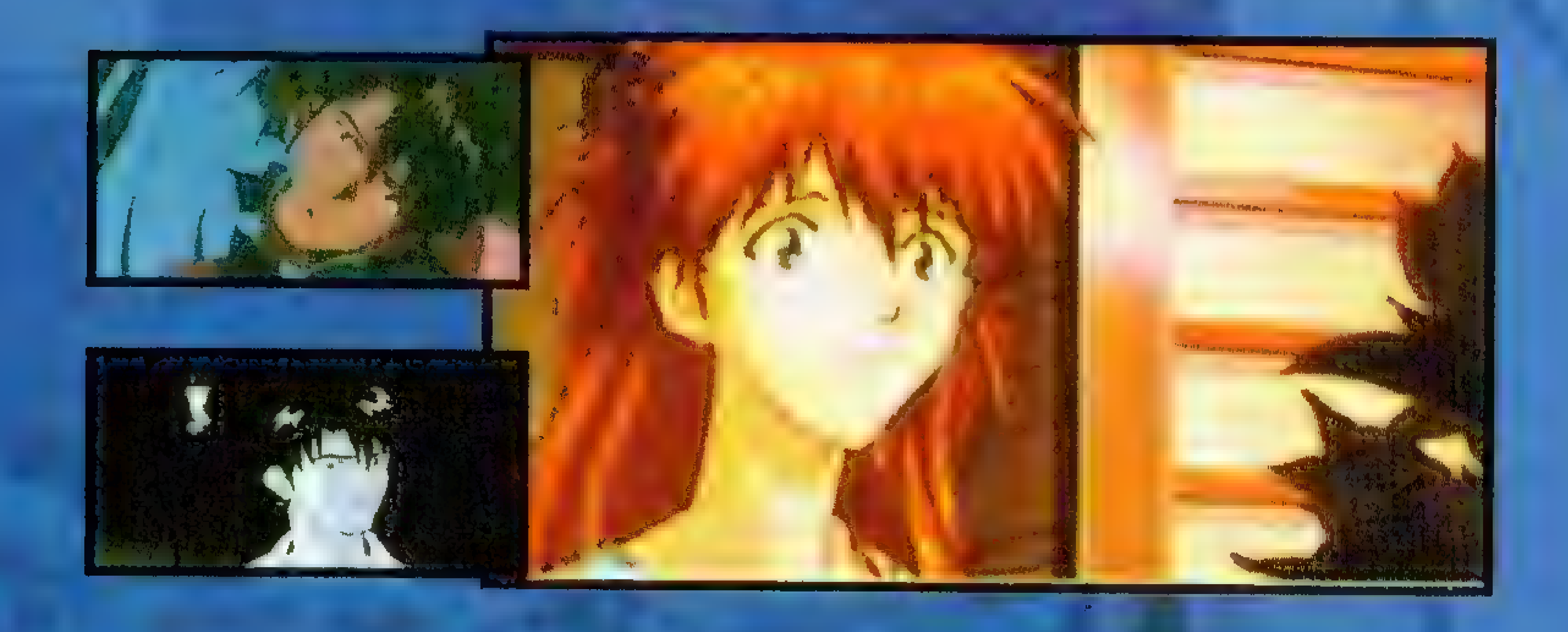
Hay tres escenas nuevas que involucran a **Kaji** y **Asuka**.

En la primera, **Kaji** le dice que quizás en Japón **Asuka** pueda encontrar un novio, preguntando que si el **Tercer Niño** es un chico, a lo que ella contesta que el único que le gusta es **Kaji**.

La segunda es más corta, y **Asuka** le comenta a **Kaji** que **Misato** le parece poco sincera.

Finalmente vemos (en un flash) la reacción de **Asuka** a la muerte de **Kaji**, con una pequeñísima pista que nos puede ayudar a saber quién lo mató.

Una cuarta escena muy corta de **Asuka** nos muestra un detalle sobre el suicidio de su madre.



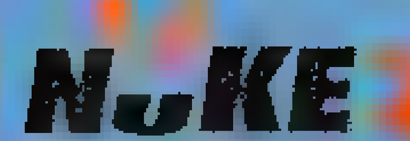


EN E

Hem
do todas e
secuenci
video cl
a todos
la serie
Podr
sección
Disc que a
ejempla

En **'Mi corazón sincero a ti'** (capítulo 26) hay una escena donde **Gendo** apoya su mano sobre el pecho de **Rei** (¡quizás la más aclamada por la platea masculina!) y la atraviesa como si ella fuera etérea.

Para los que no entendieron por qué era esto, la escena **'Gendo'** ahora se los deja más que claro... ¡observen cómo viene la mano en la página de enfrente!





La muñeca [illegible]



[illegible]



CD-ROM

ca-
n
ado
de
ntrarlo en la
en el Data
aña este





[illegible] **"Death"** [illegible] **Kaworu Nagisa** [illegible]

CHEMICAL YOUTH

A nuestras consabidas recomendaciones en materia de CD y DVD hemos agregado ahora los estrenos en VHS editados en castellano

VHS en castellano



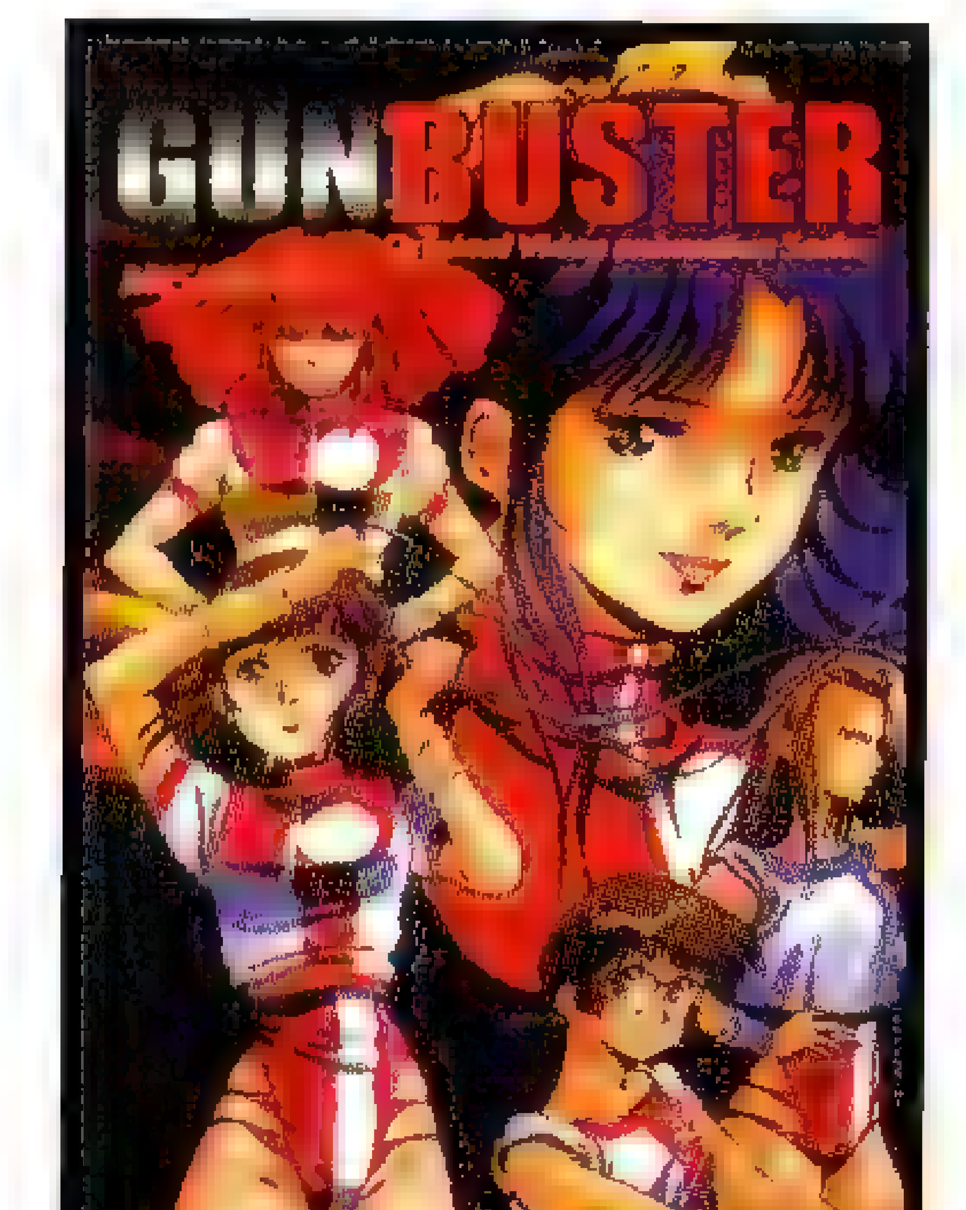
Dynamic SK España
Vol.1 de 7 - Dur. 50'

Getter Robot-El día del fin del mundo

Dynamic SK de **España** acaba de editar la remake del clásico televisivo de **Go Nagai** y **Ken Ishikawa**: **Getter Robot**. No tenemos más que palabras de elogio para los primeros dos volúmenes de esta colección (episodios 1-3), que harán arder el corazón de todos los fanáticos de las peleas de robots y de los amantes de este género, la expresión más pura del animé. La calidad de la animación es excelente, el guión insuperable y las dosis de acción y dramatismo no tienen parangón. Si bien el doblaje español no está a la altura del original japonés (en especial los gritos durante el salvaje combate y en las conversiones de los mecas) esto se deja pasar ante la fantástica posibilidad de gozar de estos ovas (repetimos, como mínimo, los tres primeros) en nuestro idioma (¡bueno más bien, el de los españoles!).







Dynamic SK España
Vol.1 de 3 - Dur. 75'

Gunbuster - Misión 1

El mismo sello editor nos sorprende con este título por partida doble! No sólo por tratarse de un clásico de **Gainax** (**Evangelion**, **Furikuri**) de la época dorada de la animación nipona sino porque por primera vez (¡en forma legal, claro!) ha salido un video español subtitulado en castellano con el audio original japonés!... claro que nada es perfecto, y en este caso los tíos de **Dynamic** no incluyeron las escenas SD (superdeformed) donde los protagonistas de la historia nos cuentan detalles fundamentales de la misma, en forma graciosa, pero no por ello prescindible.

Con dirección del mítico **Hideaki Anno** (**Evangelion**), diseños de **Haruhiko Mikimoto** (**Macross**, **Orguss**) y una historia impecable, esta versión rankearía un 100% si no fuera por ese no tan pequeño detalle de los SD.

NIVEL DE TOXICIDAD





He aquí una verdadera rareza: se trata de un DVD de **Serial Experiments Lain** que fue lanzado en forma promocional cuando la serie llegó a **Usa**.Es un video realizado con todos los 'layers' de cada capítulo magistralmente editados.Además contiene tres temas (todos remixados de una misma versión) que no se encuentran en los demás compactos de la colección de esta serie. Ellos son **13th floor elevator** / smile back version be funny to...version y laugh out version.Es posible que alguien se lo haya olvidado tirado por ahí, asi que ya saben a revolver por internet!

Digital Versatile Disc

Macross Plus

Manga Video nos acerca la versión en DVD de este clásico de la saga de **Macross**. Los cuatro ovas están distribuidos en dos volúmenes, técnicamente impecables, con las correspondientes opciones que incluyen diálogos en japonés e inglés y subtitulado en este último idioma. La calidad de la compresión es muy buena y además se incluye una mini galería de imágenes, trailers y un montón de publicidades que a nadie le interesa (¡no todas de animé!); sin embargo, la presentación del producto es de lo más convencional y el lanzamiento bien merecía alguna sorpresilla extra como trading cards o un booklet como la gente, porque el que viene es horrible. Nada más y nada menos que **Macross Plus**. Lo justo e indispensable.

NIVEL DE TOXICIDAD

90 %



Manga Video
Multizona / Sub. Inglés



Furikuri Vol.1

La nueva serie de **Gainax** de la que hemos hablado tanto en nuestra revista. La versión comentada aquí pertenece a la edición japonesa ya que es la única que por ahora se encuentra disponible en el mercado. La misma incluye un minilibrito con algunos bocetos pixelados en blanco y negro y una pequeña guía introductoria a los personajes.

La calidad del video es impecable, aunque no hay posibilidad de verlo subtitulado; aunque a partir del segundo volumen se ha incluido la correspondiente traducción en inglés (solo en el DVD). Contiene además un breve making-of y avances del próximo capítulo. ¡Irresistible!


NIVEL DE TOXICIDAD





Star Child Kiba 478
Zona 1 - Hab. Japonés

CHECK LIST

serial experiments lain



Pocas series han logrado cautivar instantáneamente al público como Serial Experiments Lain. ¡Como nosotros también somos fans de esta historia, hemos preparado la correspondiente guía de episodios!

1-Weird

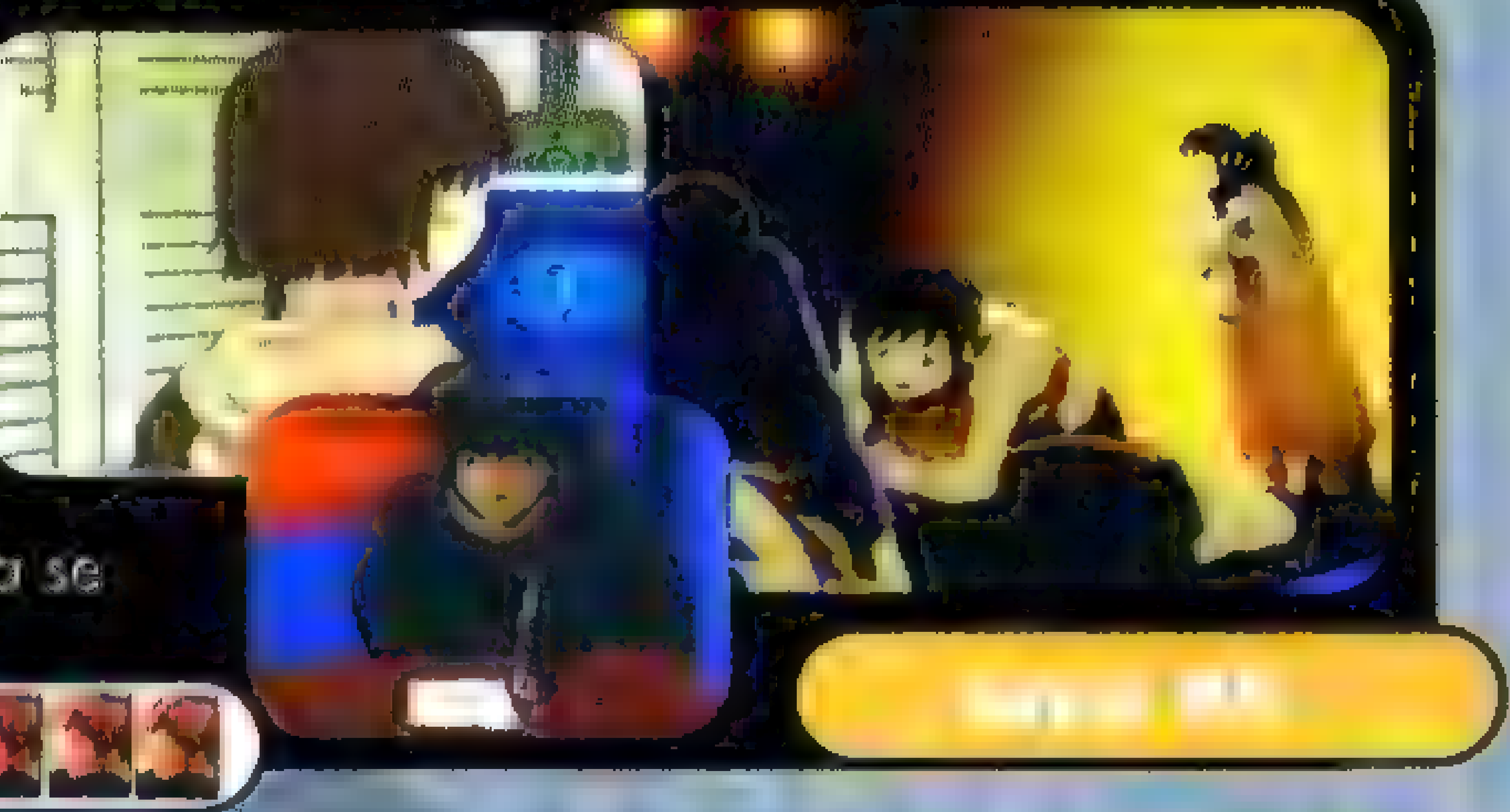
Algo extraño sucede en el distrito donde vive la familia de Lain Iwakura, una chica de 14 años que aparenta tener muchos menos debido a lo retraído de su carácter. Los acontecimientos se disparan cuando Chisa Yomoda, una joven de escuela se suicida. Al día siguiente algunas de sus compañeras reciben e-mails provinientes de la occisa. Lain le pide a su padre que le compre una Navi para hacer contacto con Yomoda, quien le dice que Dios está con ella en la Red.



Rating:

2-Girls

Un nuevo tipo de droga comienza a circular por las calles: se trata del Accela, un incentivador neuronal que acelera los procesos cerebrales hasta un 12% sin dejar rastros luego de ser consumido. Lain acepta la invitación de sus amigas Alice y Julie para ir al Cyberia, un boliche donde inexplicablemente aseguran haber visto a Lain algunas noches. De pronto el chico que tomó el Accela se mata, culpando a Lain por su actitud.



Rating:

3-Psyche

Una entrega anónima hace llegar a Lain un extraño dispositivo cuyo funcionamiento ella ignora. Dispuesta a averiguar de qué se trata descubre que es un procesador que hará de su unidad Navi una mega computadora con habilidades especiales para desempeñarse en la Red. El chip es de fabricación ilegal, pergueñado por un grupo de hackers fundamentalistas conocidos como los Calculus Knights. Frente a la mirada atónita de su hermana Mika, Lain instala el microprocesador Psyche en su Navi modificada.

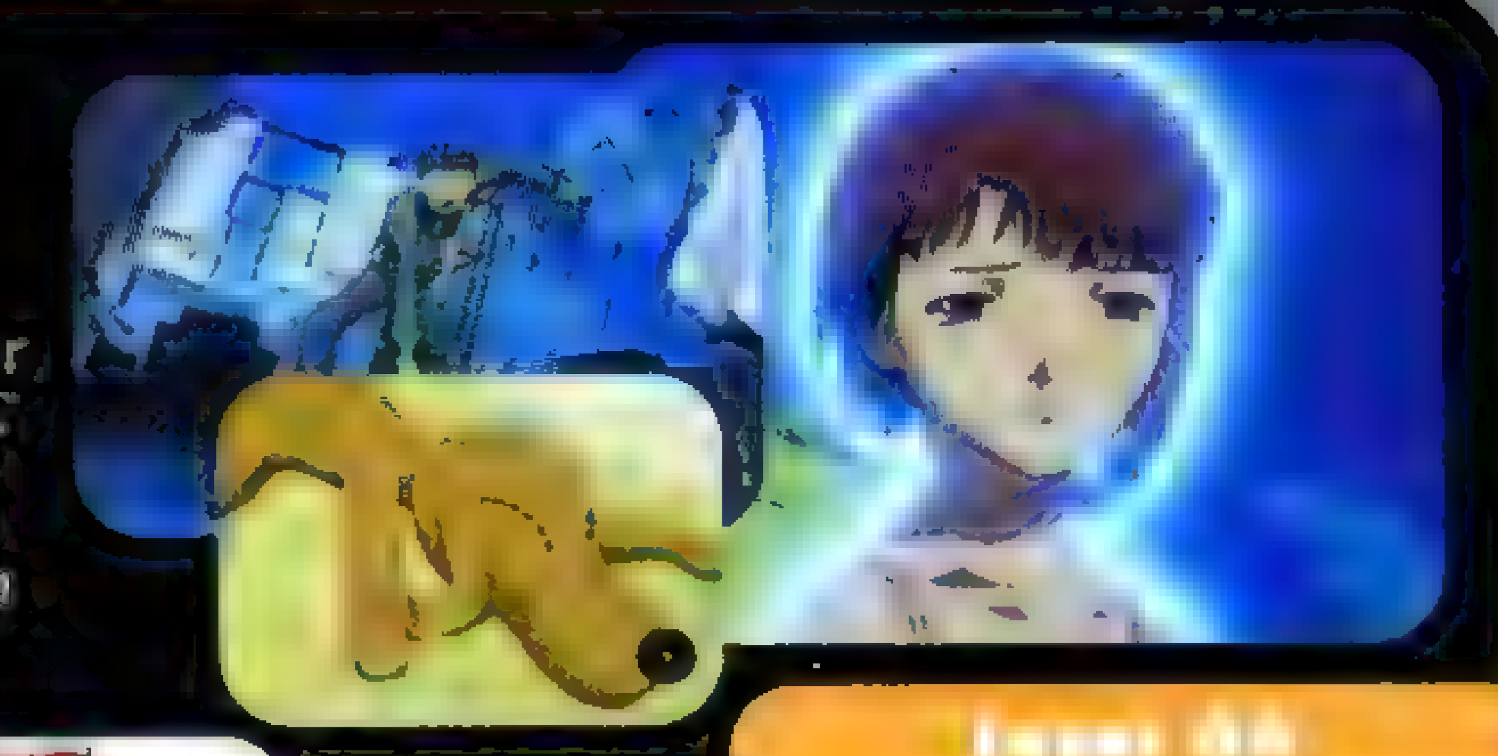






4-Religion

Todos los chicos de la ciudad comienzan a jugar a un video game bajado de la Red llamado PHANTOMa. Pronto, un número sin precedente de asesinatos parecen estar ligados a dicho juego. Con su Navi mejorada Lain hace contacto con un sujeto que asegura que el PHANTOMa tiene un problema en su protocolo que desdibuja las barreras entre la realidad y el ciberespacio, otra gentileza del mismo grupo de hackers llamados Knights.



Rating:

5-Distortion

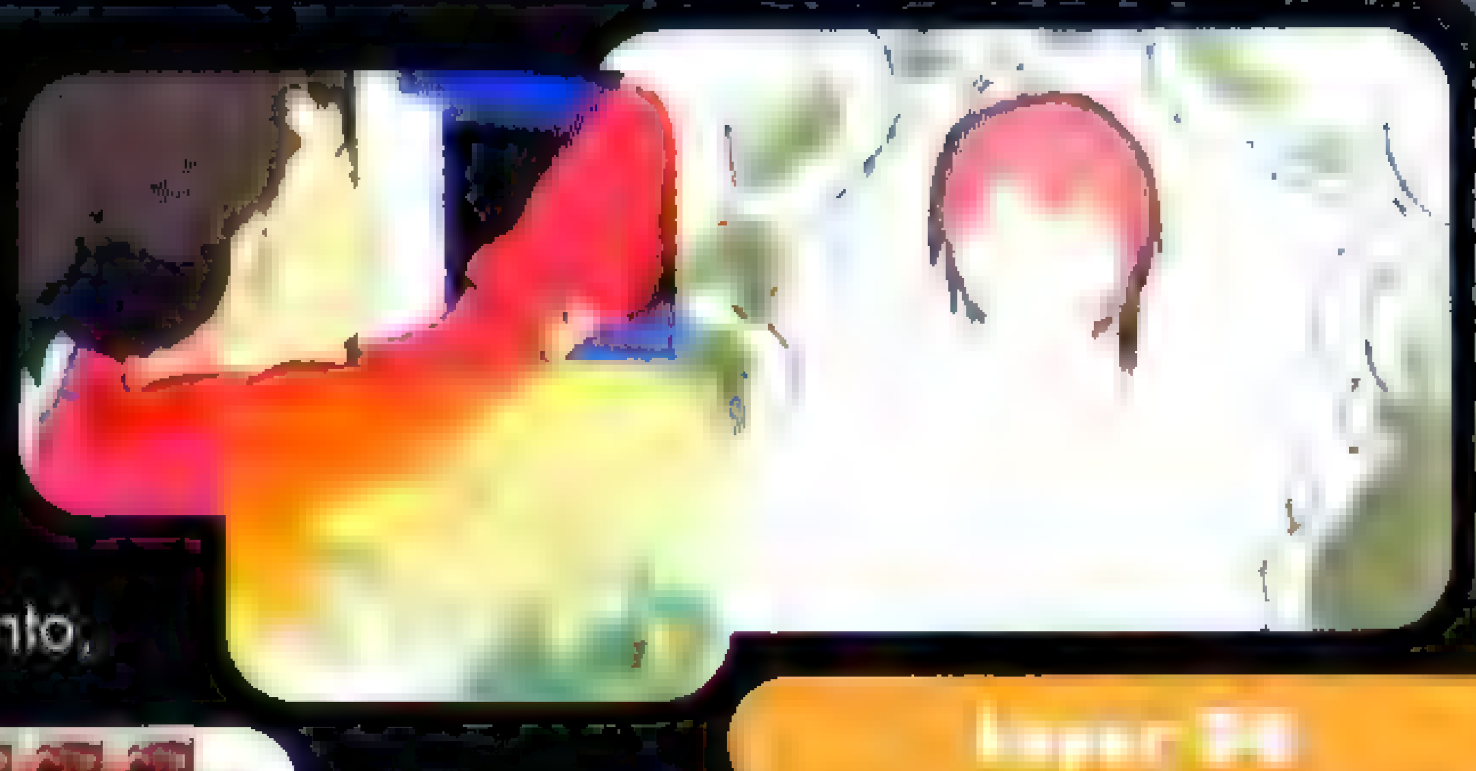
Finalmente una entidad que se hace pasar por Dios hace contacto con Lain en la Red, al tiempo que Mika, su hermana, comienza a ver perturbada su conducta. El padre de Lain le confieza a la chica su creencia sobre la existencia de un Dios en la Red y sobre una profesía que amenaza con convertir los eventos del ciberespacio en hechos concretos de la realidad. Esto no sorprende a su hija, quien a su vez ya ha hecho contacto con Dios.



Rating:

6-Kids

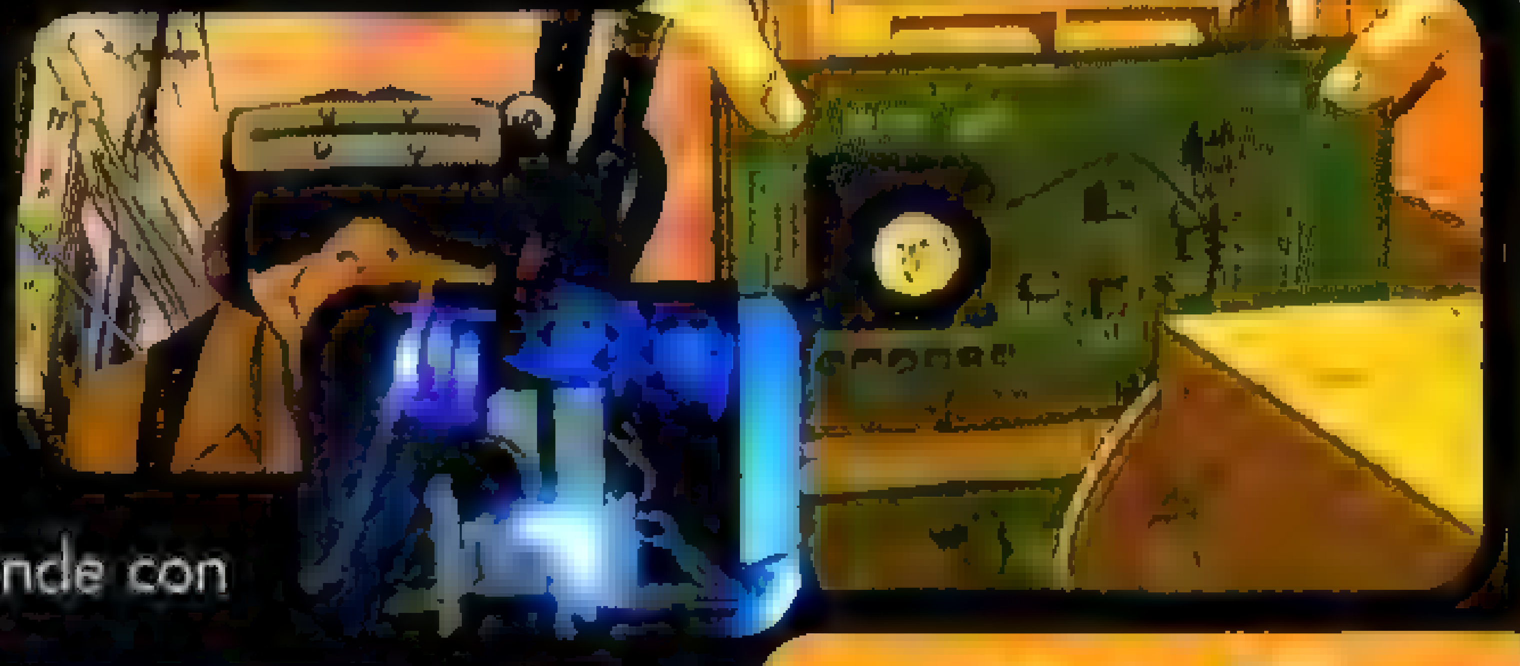
Lain parece sufrir de doble personalidad ya que su comportamiento en la Red es muy diferente al que manifiesta en el mundo real. Al poco tiempo, la chica entra en contacto virtual con el Prof. Hogson, científico responsable del proyecto Kids, un experimento realizado 15 años atrás y destinado a utilizar el potencial psíquico de los infantes en la Red, cuyas consecuencias fueron desastrosas. Mientras tanto, Los knights continuan vigilando a Lain.



Rating:

7-Society

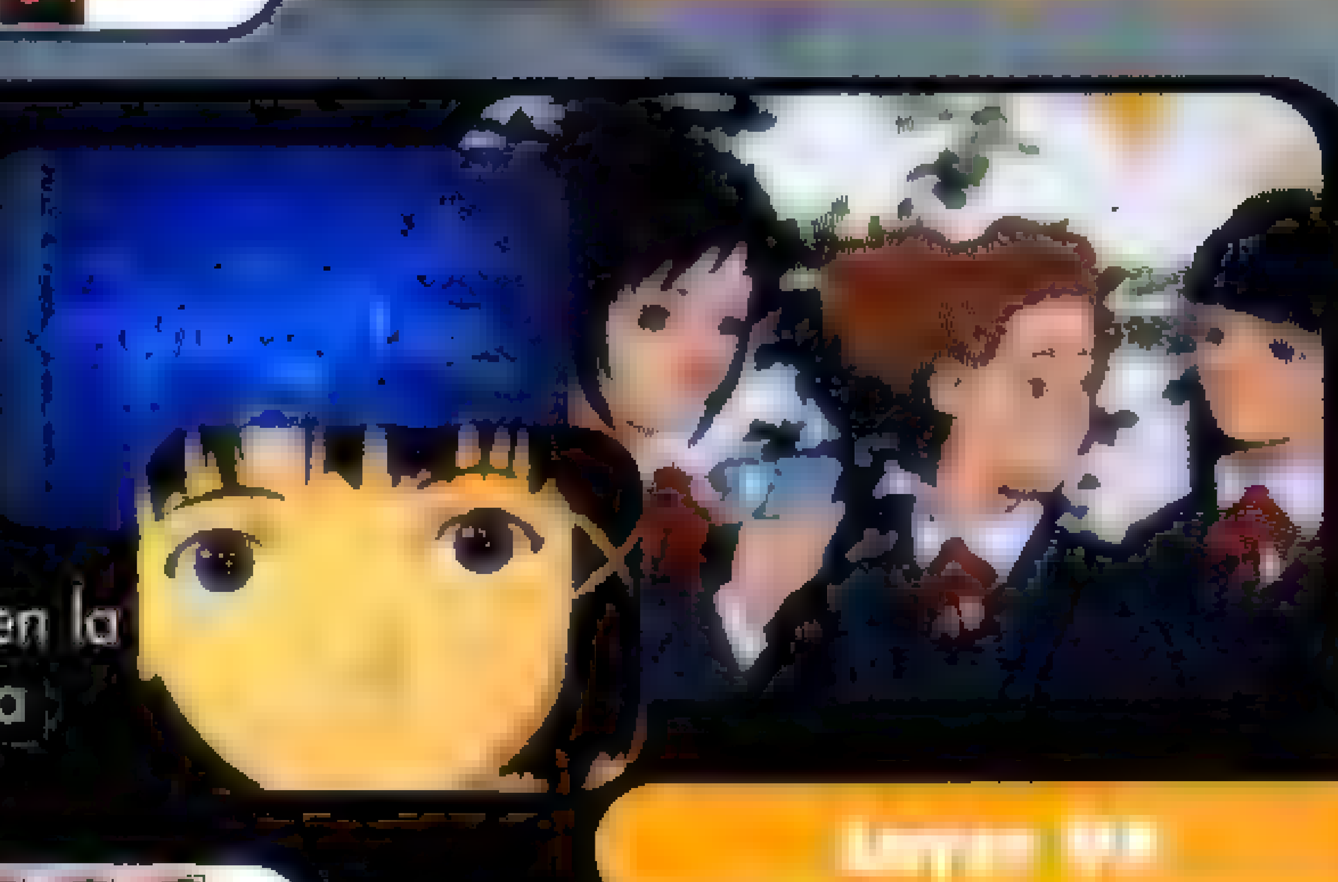
Las intromisiones en la red provocadas por Lain hacen que la multinacional Tachibana tome cartas en el asunto. Lain es privada de su libertad y puesta a disposición de unos hombres vestidos de negro. Al mismo tiempo, un sujeto llamado Nezumi desea ser miembro de los Calculus Knights a toda costa y presume que Lain también lo es. Algo extraño sucede: al parecer la Lain real no se corresponde con la Lain de la Red. ¿Quién es ella en realidad?



Rating:

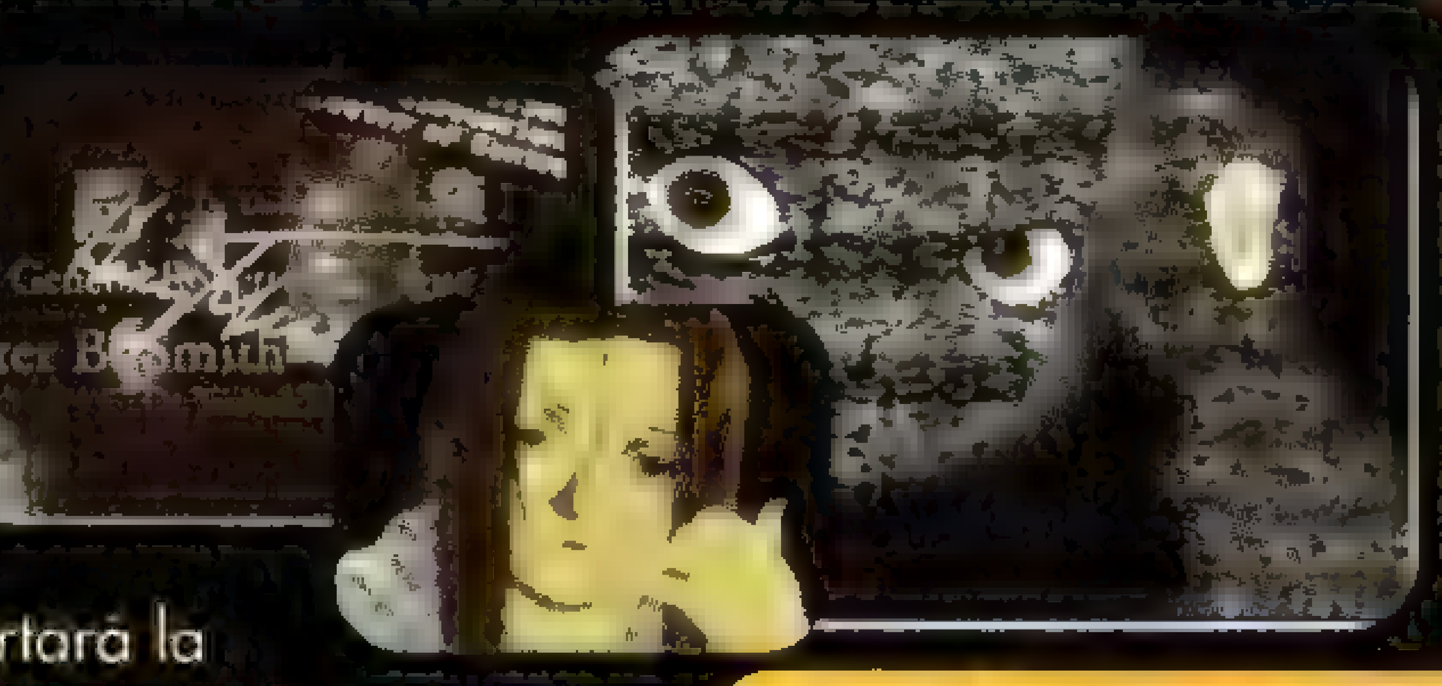
[illegible]

Los rumores sobre las actividades ilegales de la compañía Tachibana se hacen cada vez más reales. Una voz en la Red le hace conocer a Lain que todas las multinacionales andan tras algo que insisten en definir como Protocolo 7, un patch para reparar los errores del protocolo anterior, aprovechándose de los cuales es posible hacer que la realidad se funda con lo que sucede en la matriz y viceversa. Alguien sugiere que Lain es una entidad corpórea proyectada de su verdadero y todopoderoso yo digital. ¿Lain es entonces el ser supremo de la Red?



Rating:

9-[illegible]

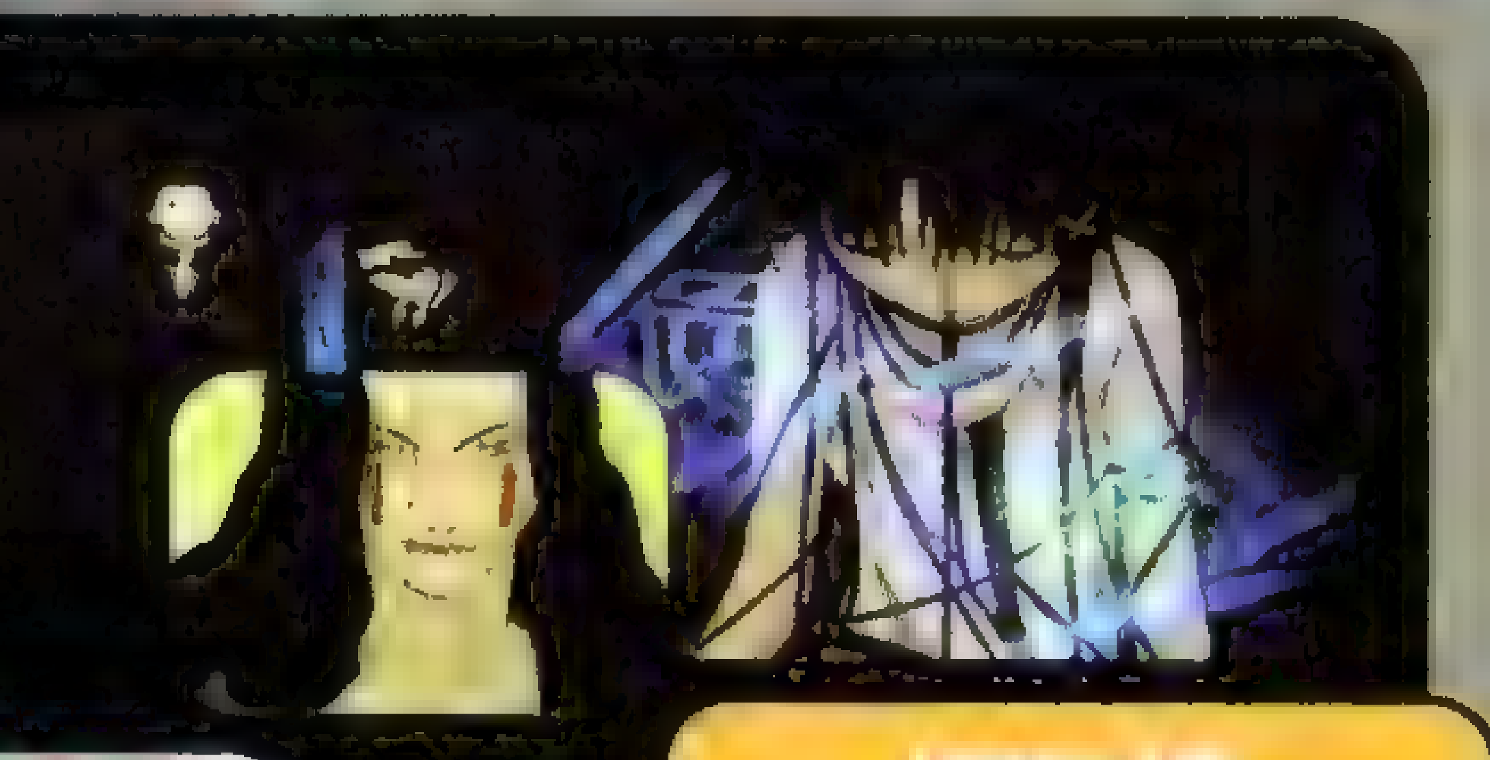


Se devela la existencia de un grupo que en los años 50 andaban en cosas bien raras como contactos con extraterrestres y experimentos psíquicos. El grupo fue conocido como MJ-12 y entre ellos figuraba un tal Douglas Raschov, teorizador que sostiene que cuando los habitantes del planeta alcancen a ser equivalentes al número de neuronas del cerebro humano promedio se despertará la Conciencia de la Tierra.

Rating:

[illegible]

10-Love

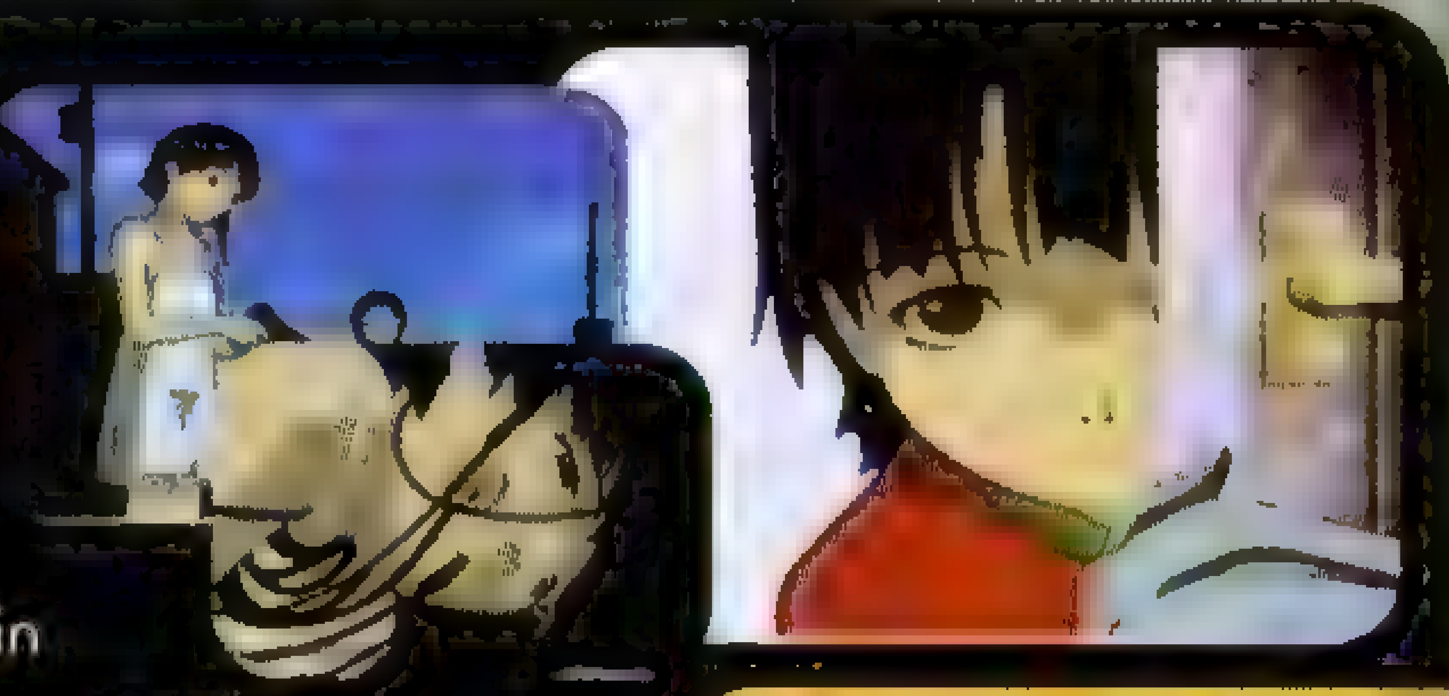


Tras el suicidio de Masami, el ex jefe de investigaciones de Tachibana Lab, su ser digital comienza a moverse en la Red. El sujeto es responsable de modificar el Protocolo 7 para valerse del efecto Shuman y así poder digitalizar todas las emociones, conocimientos y cualidades de los seres humanos para poder proyectarlos en la Wired.

Rating: 

[illegible]

11-Infornography



Eiri se auto valida como el verdadero Dios de la Red y hace comprender a Lain que ella es en realidad un programa, un soft ejecutable de carne y hueso, única entidad capaz de atrave-sar sin inconvenientes la barrera existente entre la realidad mundana y la realidad de la Red. Al mismo tiempo se descubre que Alice, Julie y Reika son también aplicaciones informáticas programadas para asistir a Lain durante su desempeño entre ambos mundos.

Rating:

[illegible]

12-[illegible]



Con la culminación del desarrollo del Protocolo 7 la Red está preparada para relacionarse con las entidades del mundo real sin inconvenientes, lo que redundará en una conexión global e inconciente entre la Humanidad toda. Alice se encuentra con Lain en su cuarto y ésta la pone al tanto sobre la situación de Mika y el resto de las chicas. Eiri interrumpe la conversación enfurecida debido a la cantidad de información secreta que ha compartido con Alice.

Rating:

[illegible]

13-Ego



Eiri se descontrola y ataca a Alice y a Lain, pero éstas logran salvarse. Posteriormente, Lain provoca un reseteo total de la Red y borra de la memoria de quienes la conocen todos los eventos ocurridos con anterioridad. El camino evolu-tivo deseado por Eiri y por todos aquellos que ayudaron a construir el ciberespacio parece haber encontrado un punto muerto en la Red. De pronto todo vuelve al tiempo actual. Alice tiene 22 años y Lain es mucho menor que ella. Ahora, ni siquiera se conocen...

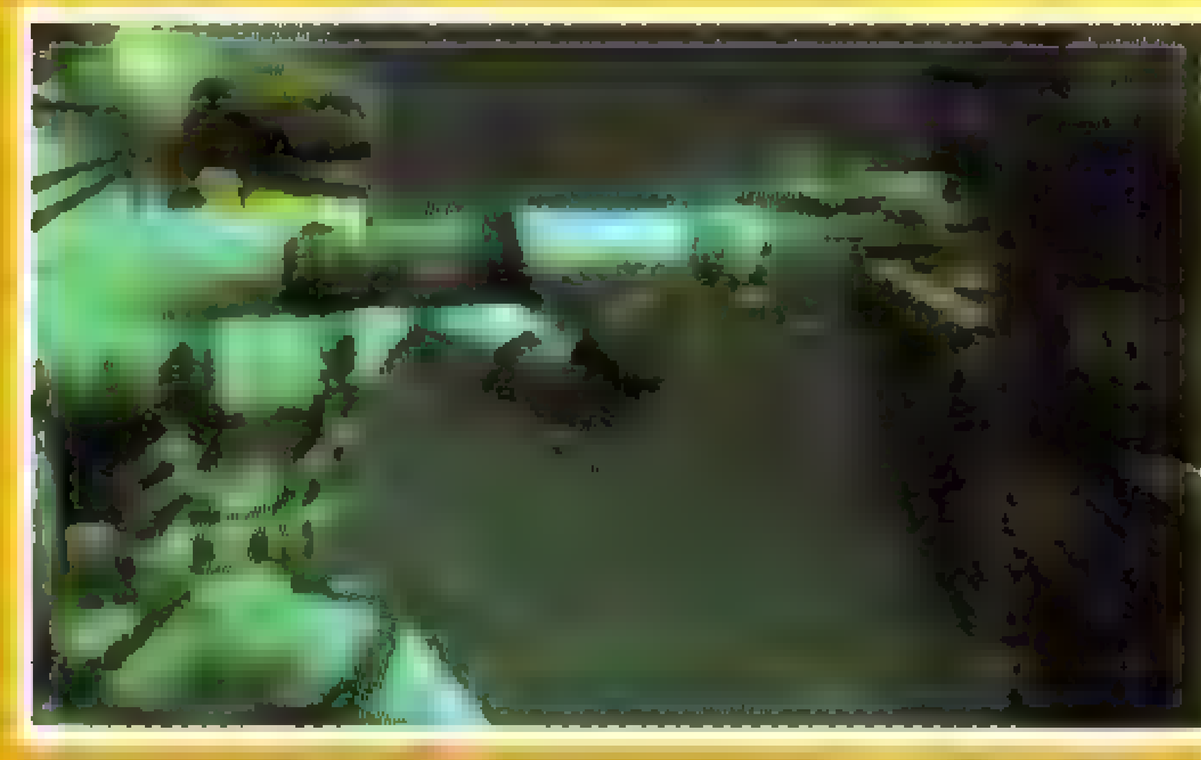
Rating:

[illegible]

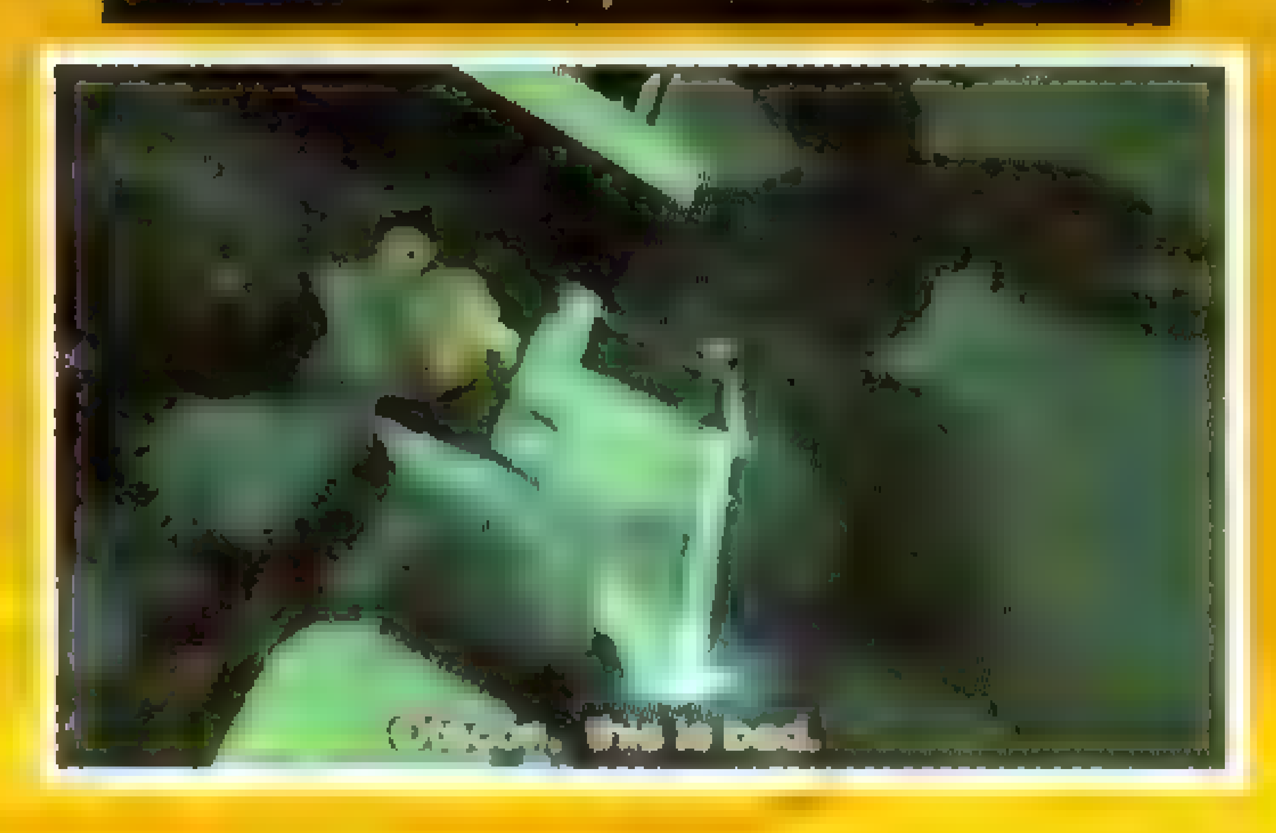
NUKE TV

¡Suban los deflectores al máximo... el segundo Data Disc ataca con todo!





¡Snake en un video inédito de Metal Gear Solid 2 a pura acción!





¡Estamos más que complacidos por la cantidad de mensajes que nos enviaron con respecto a **Nuke TV**!

Sus generosas palabras de elogio nos ponen las pilas para brindarles una segunda entrega de nuestro programa favorito, en el que encontrarán un informe sobre **Getter Robot** (el 'primo' de **Mazinger Z**) que incluye un par de sorpresas impresionantes para todos los fanáticos del coloso mecánico por excelencia (¡no se las pierdan!). Además seremos testigos del regreso triunfal de nuestro **Ninja Inmortal** y nuevos personajes que esperamos gusten tanto como los anteriores.

¡Y esto no termina aquí! En el resto del **Data Disc** encontrarán un video inédito de nueve minutos de **Metal Gear Solid 2**, que les aseguramos los va a dejar sin aliento, además de las últimas novedades en materia de animé (entre ellas el estreno del segundo episodio de **Furikuri** y unos opennings re flipeantes), bandas de sonido (incluyendo **Riding on a Shooting Star**, el ending de la serie antes mencionada y los mejores temas de la película de **Escaflowne** para que vayan saboreando este inminente estreno. En la sección de arte encontrarán algunas ilustraciones inéditas de **Neon Génesis Evangelion**, el mejor arte inédito de **Superdimensional Fortress Macross**, fondos de pantalla, más aplicaciones para la PC, y un sin fin de novedades que los invitamos a descubrir por ustedes mismos.

¡Nuevamente, los invitamos a enviar sus sugerencias, pedidos y opiniones a la dirección de e-mail de la revista!



EN EL CD-ROM

El tema original de He-Man cantado como lo pasaba Romay en el viejo canal 9... ¡qué demostración de poder!



ART BOOKS





Un par de años antes de que la primera emisión de **Robotech** fuera puesta al aire en algún canal de los **Estados Unidos**, los libros que hoy vamos a presentarles como piezas de colección casi inalcanzables eran moneda corriente en los negocios especializados del lejano país de Oriente.

Por aquel entonces, su accesible precio habría posibilitado que los aficionados a **Macross** adquirieran sus copias sin mayor recelo; quién sabe, tal vez en más de una ocasión, cuando alguno de estos ejemplares sufriera un triste destino en manos de los hermanitos/as más pequeños ansiosos por colorearlos con los furiosos matices de su caja nueva de crayones.

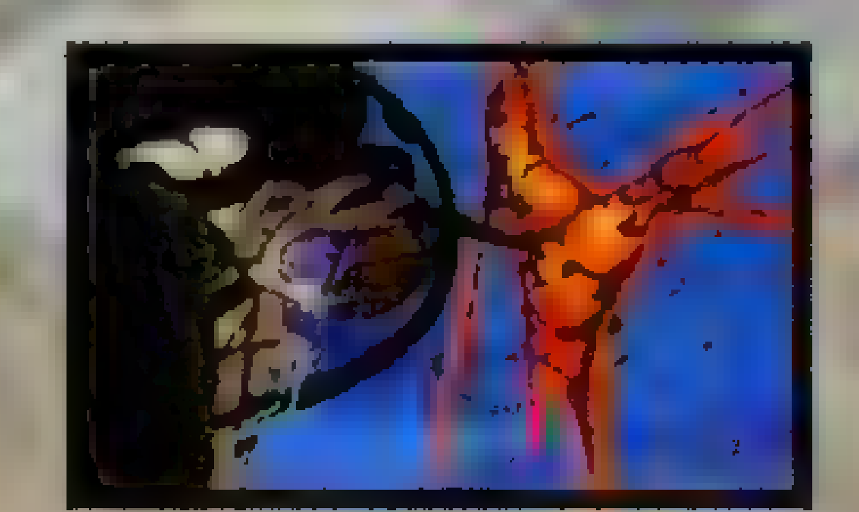
Especulaciones aparte, lo concreto es que muy pocos de estos libros han logrado escapar de la Isla (¡no, Cuba no!) y muchos menos aún han logrado llegar hasta nuestras tierras. Editados por la empresa **Shogakukan** en el año 1983, la colección a la que nos referimos es la conocida **This is Animation** dedicada a nuestra serie favorita **The Super Dimension Fortress -1 Macross** (tal en nombre que figura en la portada de los mismos).

La colección era relativamente nueva. Existían al momento sólo nueve volúmenes (uno dedicado a **Yamato**, un par a **Misterious Cities of Gold** y los que nos interesan en esta oportunidad, numerados 3, 5 y 7, correspondientes a las andanzas de **Hikaru Ichijo** y sus **Valkyrias**).

Los mismos incluían un póster, una sección dedicada a resumir los capítulos a través de fotogramas (como los animé books), diseños de personajes y mecas, escenografías, backgrounds a todo color, diseños y bocetos en blanco y negro, reportajes a los autores (¡qué caripelas tenían todos en aquellos años!) y finalmente alguna que otra partitura de **Minmay** para sacar en el **Fun Machine** o una reseña de los últimos modelos y juguetes coleccionables para quedar bien con el sponsor de turno (que no siempre era el Todopoderoso **Señor Bandai**).

Alrededor de ciento veinte páginas de material invaluable para todos los seguidores de la serie y de sus creadores, que diecisiete años después claman por las correspondientes reediciones (hubo algunas, en especial del volumen dedicado a la película **Do you Remember Love?**).



El primer libro de la colección (#3) abarca desde el capítulo 1 al 7 y destacan los diseños de **Studio Nue** y el arte de algunas cajas de las maquetas para armar.

El segundo (#5) va desde el episodio 8 al 18 y contiene aún más arte original de los modelos a escala, por lo cual lo convierten en el más preciado de la colección. Finalmente, la tercera entrega (#7) completa la guía de episodios y es el más flojo de los tres debido a que -recordemos- fue durante este periodo que se encargaron capítulos extras a estudios independientes para alargar la duración original de la serie y, con excepción de los capítulos 24 (cuando **Misa** se va a la **Tierra** en el transbordador), el 27 (conocido en la versión **Robotech** como **Force of Arms**) y el 36 (último), los demás episodios están horriblemente dibujados y mucho peor animados.

Si no has tenido la oportunidad de verlos y no eres uno de los felices poseedores de ellos, damos por seguro que te unirás a las legiones de fanáticos que mueven cielo y tierra (aunque mejor es buscar en Internet) en pos de una de estas rarezas micronianas. ¡Recuerden amigochis que manguearlos para sacar fotocopias es de muy mal gusto!

¡Ultimo momento!



La editorial **Kadokawa Shoten** ha puesto a la venta finalmente el tan esperado libro de arte de **Ao no Rokugo** (**Blue Submarine #6**) en su famosa colección **100% Newtype**. Guiándonos por la calidad de las demás obras publicadas bajo esta colección (por ejemplo el dedicado a **Evangelion**) estamos seguros que esta edición será imprescindible para los amantes de la serie y para aquellos que gusten de la animación por computadora ya que, recordemos, **Blue Sub** es hasta la fecha la más exitosa de las incursiones digitales en el campo de los dibujos animados.

Las otras dos novedades vienen de la mano de **Nadesico** y **Cowboy Bebop**, con dos libros de postales (veinticuatro por ejemplar) que a los amigos orientales gusta tanto regalar en los cumpleaños y barnitzvahs.

NO PAIN(T)

No Paint, no gain! Sabios consejos para no arruinar nuestros modelos

Alguno puede decir que para qué intoxicarse con pegamentos y pinturas si la mayoría de los modelos se pueden armar sin pegamento y sin pintura. Bueno, si bien es cierto que hasta modelos **HG (High Grade)** de **Gundam (Bandai)**, o '**Perfect Grade**' que traen 600 piezas pre-coloreadas, no precisan ni de una gota de pegamento y pintura, la estética del modelo terminado es muy inferior a la del mismo modelo pegado y pintado. Cualquiera se puede poner a armar un modelo de **Macross 7** en 1/144, por ejemplo, cortar las piezas del árbol, ensamblarlas, pegar esos inmundos stickers que trae y al cabo de veinte minutos (a mí el VF-17 me llevó 15 minutos) decir: -¡He terminado! ¡Qué lindo robotor! y ponerse a jugar con él. Ahora, si hacemos lo mismo con un **HG** de **Gundam** luego de haber gastado una fortuna y ensamblado 600 piezas y lo que nos resulta es un monigote de plástico de colores en el que se ven las uniones de las diferentes partes, algo falla en nuestro nivel de sincronización.

Entonces se puede llegar a la conclusión que hay quienes arman (ensamblan) modelos tal como vienen y no los pintan ni pegan y se conforman con el resultado tipo juguete y otros que en cuanto tienen la caja del kit abierta ya están pensando cómo mejorarlo, pintarlo, etc.

Para mí un buen modelo no debe dejar ver su origen plástico y, aunque es sólo eso, un modelo, debe representar el objeto al que 'modela' lo mejor posible. El objeto puede ser real (avión, barco, etc.) o ficticio (robot, nave espacial, etc.).

En el caso de un objeto real la discusión sobre a qué debe parecerse es estéril (aunque hay quien no piensa así...): se debe parecer al objeto real en sí. El problema surge cuando el objeto real es una celda de animación o un fotograma de una película. Acá el problema es casi metafísico: cuando vemos en un animé o en un manga un robot, y digamos que el animé se la da de 'realista' (ej. Patlabor 2), se puede pensar que el dibujante representó una máquina que podría llegar a existir, y que esta máquina, como tal, tendría rayones en la pintura, manchas de aceite, etc. Desde este punto de vista el modelo debería tratarse 'como si fuera' un modelo de un objeto real.



En general lo que vemos en la pantalla no suele estar muy detallado (a menos que se trate de una imagen aerografiada estática) y se ve limpito y sanito como recién salido de fábrica. Entonces otra forma de encarar el asunto es decir: el modelo debe representar lo dibujado y pintado en la celda de animación. El problema es decidir cuál celda de animación. La conclusión de todo esta perorata es que el modelismo de ciencia-ficción nos da la libertad de elegir entre varios puntos de vista y no estamos limitados a representar con exactitud fotográfica un objeto real. En esta nota me propongo dar algunas ideas que pueden ser de utilidad a la hora de construir un modelo a escala de nuestro animé preferido.

Kits metalizados

Es una costumbre habitual entre los fabricantes japoneses el incluir en su catálogo modelos en los que el plástico se encuentra totalmente metalizado y llevan en la caja un cartel que nos avisa: **Special Coating Version (Versión con Recubrimiento Especial)**. No entiendo muy bien la idea detrás de esto pero a mí me resulta fea y de mal gusto. Algunos ejemplos de este tipo de kits más conocidos son el **VF-1S Super Valkyria** (modo **Battroid**) en escala 1/100 y el SDF 1 **Macross** en escala 1/8000 de **Bandai**, ambos de la serie **Macross**.

Para colmo estos modelos suelen costar casi el doble que los normales y son más difíciles de armar debido a que:

1) Para poder pegar las piezas hay que andar raspando con una cuchilla o cutter las partes a unir para remover el metal, ya que los pegamentos para plástico no pegan sobre la superficie metalizada.

2) Es imposible arreglar cualquier defecto del plástico sin arruinar la

terminación metálica de la superficie.

3) Las uniones entre las diferentes piezas quedan muy a la vista, y es imposible masillarlas ya que no hay forma de recuperar el recubrimiento metálico una vez lijado o masillado.

En caso de contar con un kit metalizado, y concordar conmigo en que es una terminación fea, se puede eliminar el recubrimiento metálico sumergiendo el kit antes de armarlo en un balde con agua y



soda cáustica durante toda la noche. La soda cáustica se compra en cualquier ferretería (se usa para remover pintura o limpiar cañerías), se disuelve en agua medio paquete de 0.5Kg en medio balde de agua más o menos, se espera a que se enfríe (ya que al disolverse levanta temperatura) y se sumerge el modelo totalmente. Hay que usar guantes de goma ya que la soda cáustica es irritante (ojo con los ojos). Al día siguiente con un cepillo de dientes viejo (no el de tu viejo) hay que cepillar y terminar de remover lo que halla quedado adherido del maldito metal y por último lavar todo con mucha agua.

Esta misma técnica puede usarse para remover la pintura vieja de un modelo que queramos repintar.

Líneas de paneles: El buen uso del lápiz Japonés

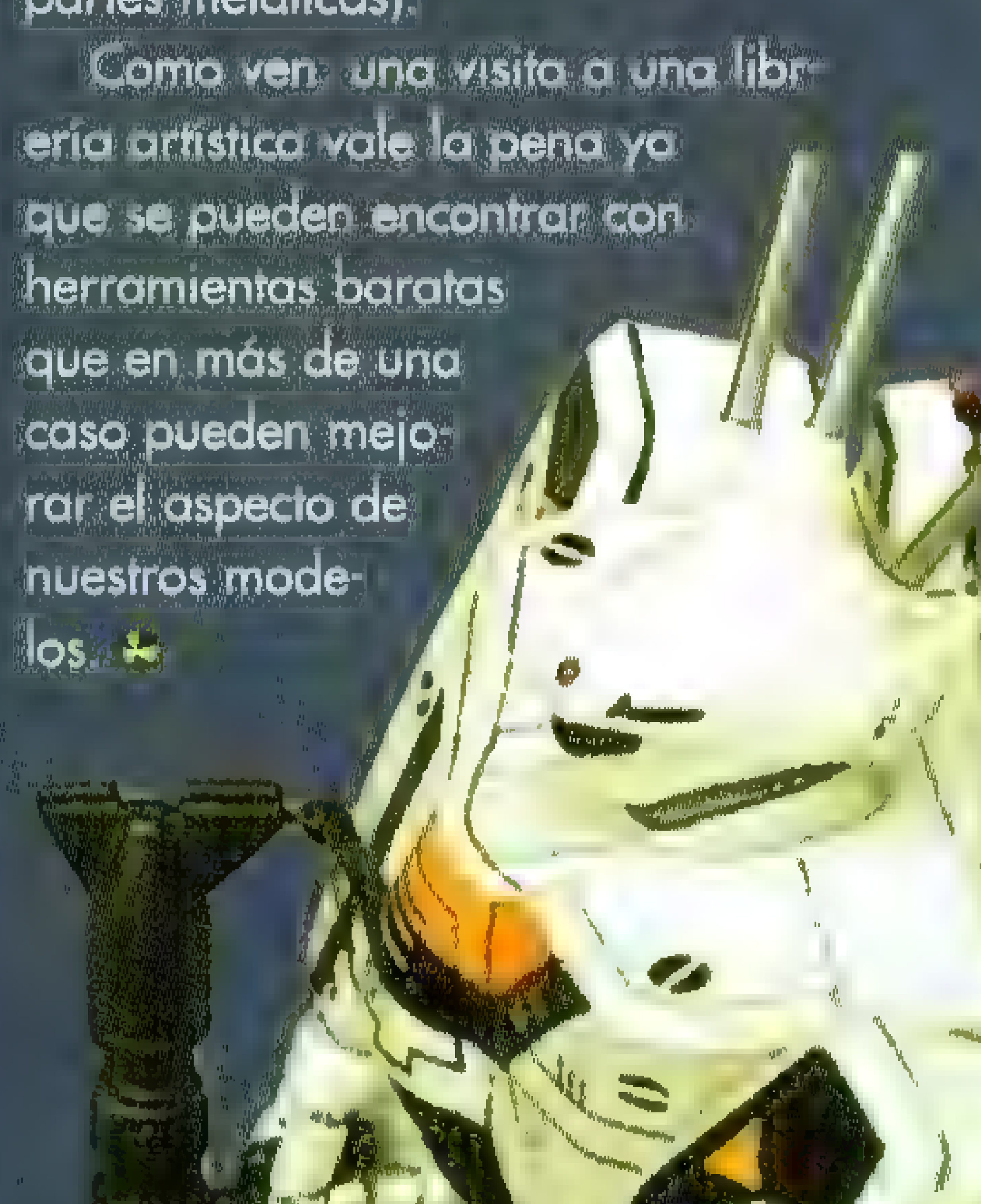
Casi todos los modelos vienen con unas líneas o ranuras que simulan la separación entre paneles o partes. El aspecto final de un modelo puede mejorarse notablemente si se resaltan estas líneas.

Esto es muy fácil de hacer y el resultado vale la pena. Para esto se puede emplear un lápiz (portaminas) de 0,5mm, un marcador con punta de fibra indeleble de 0,5mm (o menos) o un estilógrafo (**Rotring** o similar). El lápiz y el marcador son, para mí, los más adecuados ya que son baratos y no requieren mantenimiento. En general, si el modelo es de buena calidad, las líneas serán 'hondas' y muy delgadas. Con la mina 0.5 o la punta del marcador no es fácil llegar al fondo de la línea y nuestro objetivo es rellenar toda la línea con la tinta o el grafito del lápiz. Para esto tendremos que hacerle unas pequeñas modificaciones a nuestro instrumental. En los dos casos hay que lograr una punta con forma de cuña. En el caso del lápiz esto se logra frotando la mina sobre una lija fina (grado 1000 o más) sosteniendo el portaminas en ángulo con respecto a la lija, conviene hacerlo de adelante para atrás para no dañar la punta que se va formando a medida que raspamos. Para el marcador va a hacer falta un poco de cirugía menor. Con extremo cuidado cortaremos la punta del marcador en ángulo o chanfle como se ve en la figura, usando una cuchilla tipo **X-Acto**, una hojita de afeitar o un buen cutter nuevo.

Para resaltar las líneas de panelado el modelo debe estar pintado con una terminación mate, ya que sobre pintura brillante la tinta puede resbalar y el grafito del lápiz no agarra. Ahora sólo falta que pasemos con cuidado la punta de nuestro lápiz o marcador, enganchando la cuña de forma que las paredes de la propia línea nos guíen. Lo más probable es que nos pasemos y la tinta manche fuera de la línea. ¿Qué hacer? Hay dos formas de resolver esto: a) Pintar todo de nuevo y b) Usando una goma de borrar (algunos marcadores ya traen una en el capuchón) borramos todo lo que se nos fue de los márgenes. ¡La goma borrará todo los excesos y dejará la tinta o lápiz dentro de la ranura! Si queremos borrar dentro de las ranuras, se puede usar alcohol (ojo que también puede dañar la pintura).

En las librerías artísticas se pueden conseguir una gran variedad de colores tanto de minas de lápiz como de marcadores. Yo en general uso un marcador Edding de 0,3mm negro (es realmente negro y no deja brillos rojos o azules como otros), un **Faber-Castell 'S'** de color marrón o sepia y un portaminas de 0.5mm con minas negras **HB** o minas marrones. La elección del color a utilizar depende del efecto final que queramos dar. Un uso extra de esta técnica: si se quieren simular derrames de aceite u otros fluidos basta con pasar el dedo o un hisopo mojado en un poco de alcohol sobre una línea recién marcada, haciéndolo en la dirección en que se quiere el derrame. También se pueden usar lápices acuarelables (esos que al mojarlos pintan) y pasteles para hacer efectos de suciedad y desgaste. Uno que es particularmente útil es el lápiz pla-teado. Con éste podemos simular saltado de pintura (siempre y cuando estemos haciendo un modelo que se supone tiene partes metálicas).

Como ven, una visita a una librería artística vale la pena ya que se pueden encontrar con herramientas baratas que en más de una caso pueden mejorar el aspecto de nuestros modelos. ☘




MAS ALLA
DE TU IMAGINACION
La Revistería

TOKO & KANTO



¡Entoná, junto a los nuevos gemelos del ritmo, tus canciones favoritas!

THE REAL FOLK BLUES

Compuesta por Yoko Kanno
Letra: Yuho Iwasato
Interpretada por Mai Yamane

Aishite tato dakedo ni wa
Amari ni toki wa sugi deshimatta
Mada kokoro no hokorobi o
Iyasene mama kaze ga fuiteru

Hitotsu no me de asuo mite
Hitotsu no me de kino o mitsumeteru
Kimi no ai no yurikago de
Mo ichido yasuraka ni nemuretara

Kawaita hitomi de dare ka naitekure

THE REAL FOLK BLUES
Hontou no kanashimi ga shiritai dake
Doro no kawa ni sukatta jinsei mo
warukuwanai
Ichido kiri de owarunara

Hipou ni michita zetsupouto
Wanaga shikakerareteru kono CHANCE
Nani ga yokute warui no ka
COIN no omotete ura mitaida
Doredake ikire wa iyasareru no tarou

THE REAL FOLK BLUES
Hontou no yorokobi ga shiritai dake
Hikaru mono no subete ga mokon to wa
kagira nai

GETTER ROBOT (OPENING)

Gan Gan Gan Gan
Wakai inochi ga makka ni oete
GETTA SUPAAKU sora takaku
Mitaka gattai, GETTA ROBO da
Gettsu Gettsu GETTA Gettsu!
Mitsu no kokoro ga hitotsu ni nareba
Hitotsu no seii ha hyakuban PAWAA
Aku o yurusuna GETTA PANCHI
Getto Getto GETTA GETTA ROBO

Gan Gan Gan Gan Wakai hikari ga icchokusen ni
GETTA CHANGI buchi kamase
Mitaka hengen GETTA ROBO da
Gettsu! Gettsu! GETTA Getts
Mitsu no kokoro ga hitotsu ni nareba
Hitotsu no yuuki ha hyakuban PAWAAA
Aku o tausuzo GETTA DORILU
Gett Gett GETTA GETTA ROBO

Gan Gan Gan Gan
Wakai kimo ga niji o egaki
GETTA FURAITO doko made mo
Mitaka, muteki no, GETTA ROBO da
Gettsu! Gettsu! GETTA Gettsu!
Mitsu no kokoro ga hitotsu ni nareba
Hitotsu no riso ha hyakuban PAWAAA
Aku wo horobose GETTA BIIMU
Gett Gett GEETTA, GETTA ROBO!



¿Quiénes fueron **Toko & Kanto**?
Luminarias del pop nipón de los noventa, los autoproclamados 'gemelos del ritmo' tuvieron una vertiginosa y accidentada carrera a lo largo de las páginas del **Robot**. Una serie de peleas y derroches excesivos hicieron evaporar su fortuna en cuestión de meses. ¡Las deudas y una hipoteca impaga hacen que gracias a la magia digital vuelvan a nuestras páginas, renovados, pero con el mismo espíritu rebelde que supo caracterizarlos!

EN EL CD-ROM

Toko & Kanto Toons se complacen en hacerles saber que encontrarán más letras de sus canciones favoritas en el Data Disc que viene en el presente número, muchas gracias.

MAGIC

A pedido de nuestros lectores hoy les proponemos un par de mazos que pueden armar con muy poco dinero

Todos sabemos que para ganar un torneo de gran envergadura es necesario tener un mazo testeado a fondo, con todas las cartas necesarias. No importan si son Raras, No Comunes o Comunes, si hay que tener 4 de cada una para ganar el torneo muchos jugadores Pro dejarán un ojo por conseguirlas.

Pero, ¿qué pasa con aquellos jugadores que juegan casualmente algún que otro torneo de poca importancia? Pasa que no siempre tienen las 4 cartas de cada una, o simplemente no les interesa invertir dinero en ellas.

Como la temporada **Extended** ya está entre nosotros, podremos conseguir algunas cartas baratas (por ser poco usadas) o prestadas debido a la cantidad de jugadores que poseen cartas de antaño.

Invertir tiempo pero no dinero

Esta técnica que les explicaré es de lo mejor sin duda, ya que el mazo que podremos conseguir será mucho mejor de lo que pensábamos. Veamos, en **Extended** sacaron el **Dark Ritual**, por lo que mucha gente espera que no haya negro. Por lo tanto se verán muchos mazos verdes, un ambiente sin Perecer equivale a Mucho Verde.

Qué tal si armamos un suicida negro que parta a los mazos combo y a los verdes de entrada... Hmm. Interesante, muy interesante.

Así es como revolveremos nuestro inventario en busca de esas criaturitas negras, habitantes de la oscuridad, si... ¡ratas, caballeros negros, carnófagos y horrores vuelvan a juntarse porque esta vez vamos a patear numerosos traseros!

Este es el mazo que pensé. Luego verán cómo conseguir las cartas que faltan:

Pesadillas Baratas

Cantidad y nombre	Rareza	Precio	S.Total
4 Ratas de Alcantarilla	Común	$ 0.25	$ 1
4 Carnófagos	Común	$ 1	$ 4
4 Asesino Dauthi	Común	$ 0.50	$ 2
4 Caballero Negro	No Común	$ 2	$ 8
4 Incursores Erg	Común	$ 0.25	$ 1
4 Horror Dauthi	Común	$ 0.50	$ 2
2 Necratog	No Común	$ 1	$ 2
3 Estupor	No Común	$ 1.50	$ 4.50
4 Coacción	Común	$ 0.50	$ 2
2 Consulta Demoníaca	No Común	$ 2	$ 4
3 Contagio	No Común	$ 1.50	$ 4.50
3 Erial	No Común	$ 2.50	$ 7.50
2 Lago de los Difuntos	Rara	$ 7	$ 14
17 Pantanos	Común	$ 0.10	$ 1.70
Sideboard			
4 Perecer	No Común	$ 1.50	$ 6
1 Contagio	No Común	$ 1.50	$ 1.50
2 Vorágine de Oscuridad	Común	$ 0.25	$ 0.50
4 Amuleto de Ébano	Común	$ 0.25	$ 1
2 Gul de Túmulo	Común	$ 0.25	$ 0.50
2 Abatimiento	No Común	$ 1.50	$ 3















Aunque no lo crean, este mazo funciona. Posee cuarenta y nueve comunes, veinticuatro no comunes y solo dos raras.

Haciendo un promedio, digamos que le faltan cinco comunes, ocho no comunes y las dos raras; bueno, no hay problema (diría Alf), tan sólo hay que levantar el teléfono y decirles a nuestros amigotes que nos presten tan preciadas cartas. Su valor total apenas supera los 70 pesos y para un mazo semicompetitivo está más que bien. Tengamos en cuenta que los mazos en **Extendido** al usar **Tierras Duales** superan los 300 pesos.

La idea de este mazo consiste en bajar criaturas de bajo costo mientras vamos rompiendo el juego de nuestro oponente mediante el descarte que nos proporcionan los **Estupres** y las **Coacciones**. La definición viene de destruirle criaturas con los **Contagios** para limpiarle el camino a nuestros bichitos y liquidar el partido inflando un **Necratog** y atacando por mucho daño.

En el **Sideboard** tenemos **Perecer** contra **Stompy**, **Vorágine** y el **Gul** contra **Sligh**, el **Amuleto** contra mazos combo, y **Recurring Nightmare** y el **Gloom** contra mazos blancos. El **Contagio** restante puede ser incluido hasta contra un mazo de nuestras mismas características.

Yo recomiendo comenzar con el armado de un mazo unas semanas antes de un torneo para poder pasar por un par de clubes a cambiar y conseguir las cartas faltantes. Nunca sabremos si nuestros amigos podrán prestarnos todas las cartas y, para colmo, si el mazo tiene éxito, los veremos jugando con él en muy poco tiempo. Por lo tanto hay que dedicarle tiempo a ir a clubes a cambiar y gastar lo indispensable. Invirtiendo 15 pesos y cambiando algunas otras porquerías que tengamos en nuestras carpetas conseguiremos terminar el mazo.













Y como el formato **Estándar** es el más usado, me tomo el atrevimiento de prepararles otra lista de mazo económico y divertido.

Este mazo es más fácil de armar que el anterior ya que no posee cartas raras y sólo en tres casos necesitaremos cuatro no comunes de un mismo tipo.

Su precio total no supera los 50 pesos.

La idea del mazo consiste en bajar rápido un **Investigador de la Academia** y con él bajar gratis un **Abrazo del Céfido** o un **Sello del Sueño**, dependiendo del mazo de nuestro oponente.

En el **Sideboard** tenemos recursos contra todo tipo de mazos y colores.

Hibernación contra **Stompy**, **Frío** y **Remojón** contra **Sligh** y los muchachos de las **Fortalezas** contra combos.

Quiero aclarar que los precios de las cartas son estimativos de acuerdo a lo visto en diferentes clubes de **Magic** de la zona de Capital Federal.

Bueno, espero que todos aquellos que se consideran amateurs de este juego puedan encontrar en estos mazos una salida fácil y barata de acuerdo al bolsillo de cada uno.

Todos los jugadores hemos jugado alguna vez con mazos de este estilo; algunos se quedaron allí y otros al sentirle el gustito a los torneos importantes hemos invertido dinero y mucho tiempo para salir victoriosos.

¡Malas Nuevas!
Como era de prever, a partir del 1 de julio pasado nuestra querida **Lin Sivvi heroína desafiante** y **Puerto Rishadano** han sido banneadas en el formato de Bloque de Máscaras.



Azul Pegador

Cantidad y nombre	Rareza	Precio	S.Total
4 Investigadores de la Academia	No Común	$ 1	$ 4
4 Abrazo del Céfido	No Común	$ 1	$ 4
4 Nube de Hadas	Común	$ 0.25	$ 1
4 Contrahechizo	Común	$ 0.50	$ 2
1 Inutilizar	No Común	$ 1	$ 1
3 Sello del Sueño	Común	$ 0.25	$ 0.75
4 Urraca Ladrona	No Común	$ 1	$ 4
2 Piratería Costera	No Común	$ 1	$ 2
3 Elite Metathran	No Común	$ 1	$ 3
2 Supervisor Riguroso	Común	$ 0.25	$ 0.50
2 Sello de Remoción	Común	$ 0.25	$ 0.50
2 Guardia del Puerto	Común	$ 0.25	$ 0.50
1 Tritón Estremecedor	No Común	$ 1	$ 1
2 Cónclave de Hadas	No Común	$ 1.50	$ 3
3 Arrecife Saprazzano	Común	$ 0.50	$ 1.50
19 Islas	Común	$ 0.10	$ 1.90
Sideboard			
2 Supervisor Riguroso	Común	$ 0.25	$ 0.50
2 Sello de Remoción	Común	$ 0.25	$ 0.50
3 Hibernación	No Común	$ 2	$ 6
3 Frío	No Común	$ 2	$ 6
1 Remojón	No Común	$ 1	$ 1
2 Biólogo de la Fortaleza	No Común	$ 1	$ 2
2 Maquinista de la Fortaleza	No Común	$ 1.50	$ 3

EN EL CD-ROM

Encontrarán los listados actualizados de precios de Máscaras, Némesis y Profecía además de (ahora sí, pedimos disculpas por el descuido del mes pasado) las de Pokémon, Jungle, Fossil y las flamantes Team Rocket.
Tengan en cuenta que si alguna carta no figura en la lista es porque su valor en el mercado es absolutamente despreciable...

Hemos advertido que en algunas computadoras los precios de los listados de cartas se presentan en forma errónea con valores totalmente descontrolados... esto se debe a que su Configuración Regional en el Panel de Control de Windows debe estar seteado en la opción Inglés (Estados Unidos).

Si en tu máquina está distinto deberás poner esta configuración (antes anotá en un papel cuál estabas usando), resetear la compu y volver a cargar el Data Disc.

¡Cuando hayas terminado no olvides poner nuevamente la configuración que estabas utilizando antes!



X-MEN CARDS

Les presentamos el nuevo juego de cartas para los fanáticos de los X-Men

Tal y como habíamos anticipado en números anteriores, la mega compañía **Wizard of the Coast** y **Marvel Comics** han lanzado conjuntamente al mercado estadounidense un nuevo juego de cartas basados en los populares personajes de los **X-Men.**

Tan pronto como estuvieron disponibles nos hicimos con una caja de cartas y la abrimos aquí, ante sus ojos, para que juntos podamos develar de qué se trata.

Lo primero que nos llamó la atención fue el arte de las cartas, que combina ilustraciones originales de los personajes que aparecen en la película (ver recuadro a la derecha) con dibujos que parecen haber sido tomados de las viñetas de los comics. Ni uno ni otro son demasiado buenos. Algunas ilustraciones como la de **Storm** o del **Professor X** se parecen más a ilustraciones hechas para una carta de **Magic** que para este juego propiamente dicho.

Otra diferencia con este último es que deberemos jugar con dados además de las cartas (provistos en el set) que nos ayudarán a definir los combates al determinar qué grado de daño podremos infligir a los villanos de turno, ya que, dicho sea de paso, de esto se trata el juego, de knockear a los chicos malos lo antes posible (bueno, por lo menos a dos de ellos, ¿está bieen?) o de ser el único sobreviviente con algún poder mutante entre nuestras habilidades.

Para hacer las cosas aún más fácil, se incluye en esta oferta un '**playmat**', o lo que es lo mismo un papel grande como un mantel (como la sábana para picnics de **Pokémon**) donde se incluyen las reglas básicas del juego, la ubicación de las cartas y los pasos a seguir para poder empezar a disfrutar del combate sin tener que

Lo que contiene el Starter Set



Esta maravillosa cajita contiene todo lo necesario para porder empezar a jugar sin mayores complicaciones, a saber: dos mazos de cartas (sesenta en total más una premium de yapa), tres dados comunes, las planchas de contadores, el manual y un poster mantel llamado 'playmat' donde podemos desarrollar nuestro juego e ir espiando al mismo tiempo las reglas para jugarlo (algo parecido al sistema que viene con las cards de **Digimon**) sin tener que aprender las reglas... (¡ilusos, ilusos!)

Además, por si nos aburrimos de jugar o nuestro oponente es muy lenteja, se incluye un comic de los mutantes a todo color como esos que podemos comprar en cualquier comiquería.

La colección se completa en esta primera etapa con los consabidos boosters (que contienen 11 unidades cada uno) y cuyas cartas prometen ser bastante mejores que las incluidas en este starter box.



La card especial de **Wolverine**, ¡sólo para los que fueron al estreno en los cines de USA!

leernos todo el manual de instrucciones (que por cierto no es demasiado complejo).

Para que se vayan haciendo una idea, cada mutante tiene un nivel de pelea que está marcado en rojo en las cartas, un nivel de energía (verde) y obviamente un **Factor X** (azul) que habrá que dosificar sabiamente para que nuestras cartas se alcen con la victoria.

Cómo es de prever hay diferentes tipos de cartas (comunes, no comunes, raras y holo raras) identificadas oportunamente, y como también era de esperar hay ediciones limitadas de ciertas cartas (por ejemplo la promo card de **Wolverine** que no está dibujada sino que es una foto de **Hugh Jackman** (el actor que lo encarnara en el film) que sólo se pudo conseguir en el estreno del mismo, o las holo raras de **Angel**, **Psylocke**, **Apocalypse**, **Juggernaut** y los **Sentinelas**.

Debido a lo reciente del lanzamiento no hemos podido jugar lo suficiente aquí en la redacción como para brindarles nuestra opinión definitiva sobre el juego, que si hace roncha entre los fans ganará un lugar de privilegio en nuestras páginas (¡de ustedes depende!)

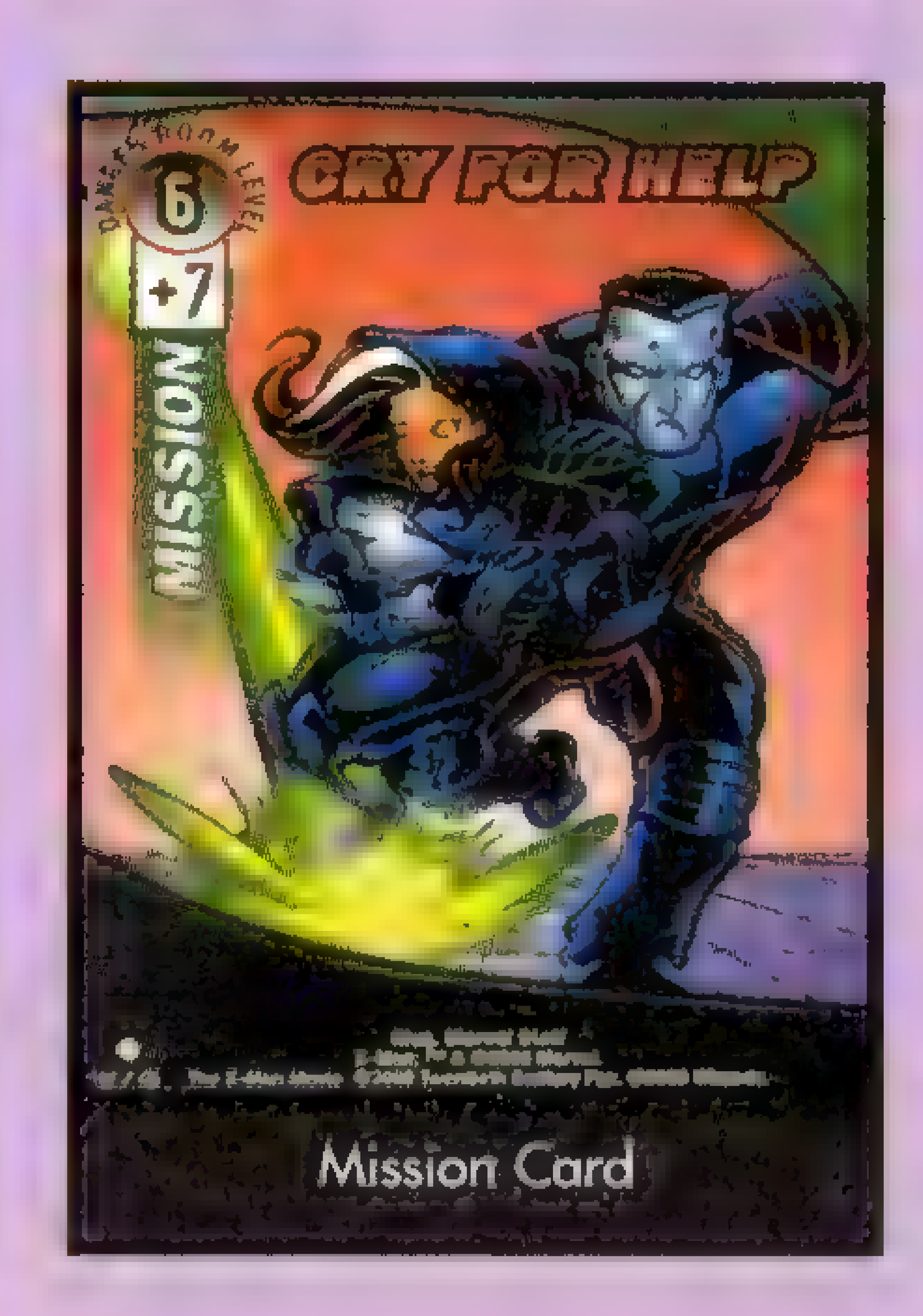
Hasta el momento no hay versión en castellano (la americana será distribuida a la brevedad por una empresa muy conocida del ramo) por lo que habrá que rastrear a nuestros héroes en las comiquerías amigas.













La eterna lucha del bien contra el mal, ahora de la mano de los Mutantes de la Marvel

KILL 'EM ALL

Continuamos nuestra serie de notas sobre el armado y pintado de las figuras de Warhammer

Pintado rápido

Existe una manera rápida, fácil y hasta económica para pintar nuestro ejército. No requiere mucho tiempo, las figuras quedan bastante bien y, lo mejor de todo, es que se gasta relativamente poco dinero en el proceso.

¿El truco? Simplemente elegir tres o cuatro colores básicos y pintar con ellos todo nuestro regimiento. Pero hay otro tema que también es muy importante: los pinceles.

Debido al tamaño de las miniaturas, no podemos usar una brocha para pintar los detalles de un ojo, por ejemplo. Es por eso que necesitaremos además tres o cuatro modelos distintos de pinceles, de diferentes grosores y puntas. Como todo, hay pinceles de distintos tamaños, marcas y precios. No se necesita tener el mejor pincel para pintar, aunque éstos suelen ser mucho más duraderos si se los cuida y se los limpia debidamente luego de cada uso.

Los Pinceles

Lo ideal es tener un pincel lo más fino posible, otro un poco más grueso, uno que sea chico y de punta chata... y una aguja. ¿Para qué una aguja? Para raspar las zonas donde se nos pasó el color y para hacer las cejas y las pupilas de los ojos de los guerreros o los monstruos.

Volviendo al tema de los colores, para el regimiento de la foto (un escuadrón especial del reino de Bretonia denominado 'Los arqueros de Bergerac', usé marrón, dos tipos de verde, un poco de plateado y color piel. El color elegido se debía a que estos tipos se la pasan, supuestamente, casi todo el tiempo en los bosques y no llevan armadura. De ahí el por qué de no pintarlos con más plateado ni colores demasiado chillones, cosa que sí hago con los caballeros a pie o montados. Nótese que en el regimiento antes mencionado no hay dos figuras iguales y, sin embargo, se logra un efecto de unidad por el hecho de tener todos más o menos los mismos colores. Pintar todas estas siete u ocho miniaturas me llevó unas pocas horas (aunque podría haber sido menos si no fuera porque soy un fanático de los detalles).

Estos son los colores básicos que, personalmente, usaría si tuviese tropas de estos otros armies:

Altos Elfos: Blanco, plata y/o oro, rojo y/o azul, piel.

Elfos Silvanos: Verde (dos tonalidades diferentes), marrón, plata y/o oro, piel.

Elfos Oscuros: Negro, rojo y/o púrpura, azul oscuro, plata (gun metal sería mejor), piel.

Bretonia e Imperio: Debido a sus escudos de armas, cualquier color puede combinar bien.

Demonios del Caos: Marrón, verde, rojo, negro.

Guerreros del Caos: Gun metal, cobre y/o dorado, negro, piel.

Skaven: Marrón, negro, gris, algún color metálico para las armas o cualquier otro color que simule suciedad.

No-Muertos: Negro, blanco, marrón, rojo (dependerá si queremos pintar ghouls, esqueletos o vampiros).

Enanos: Blanco, piel, plata, cobre, rojo y/o azul, marrón.

Enanos del Caos: Rojo, negro, piel y gun metal.

Orcos y Goblins: Dos tonalidades de verde, marrón y gun metal.

Mercenarios: Dependerá del regimiento. Verde, blanco, rojo, plata u oro y piel son los más comunes.

Hombres Lagarto: Verde y/o azul, marrón, plateado o dorado.

Nórdicos: Negro, gun metal, alguna tonalidad de marrón, piel.

***Nota**: No se olviden de darle a las figuras una mano de negro o blanco antes que nada.*

Como en todo hobby, nosotros somos los que tenemos siempre la última palabra. ¿Quién nos va a decir 'no' si queremos pintar todo de blanco a nuestros **Skavens**, en vez del característico marrón, gris o negro de las ratas? La lista de más arriba es sólo para darse una idea de qué colores les pueden llegar a servir.

Una vez que ya tengan a mano la paleta de colores que van a usar para sus tropas, el siguiente paso a



dar es: elegir un color, pintar con ese color todas las zonas que lo requieran y dejar secar. Mientras tanto, seguiremos haciendo lo mismo con otra figura y así sucesivamente. Digamos que tienen un regimiento de diez figuras. Para cuando estén terminando de pintar la décima, la primera ya estará más que seca y lista para un nuevo color. Esta técnica es algo así como pintar figuras en serie.

El resultado puede llegar a ser tan bueno como si pintaran de a una miniatura por vez y, de más está decir, es más rápido y económico. ¡Cuántas veces no habrán querido anotarse en algún torneo por el simple hecho de no haber tenido el tiempo suficiente para sentarse a pintar!

Estos son los diferentes tipos de pinceles utilizados normalmente, abajo un detalle de cada tipo de punta.

Tres ejemplos de figuras terminadas con esta técnica.

¡Y un guerrero de Bretonia full color!

ROLL THE BONES

¡En este número te ayudamos a elegir cuál será tu aventura favorita!

Luego de la pequeña introducción al mundo de los Juegos de Rol, que pudieron leer en los números anteriores, echamos un vistazo al mercado local, así los interesados tienen de dónde elegir (y ya van a saber de antemano cuánto les va a doler, ouch!) ¡Pasen y vean! ¡Ah! Los precios responden a un promedio realizado entre los comercios del rubro. ¿Dónde encontrar los productos? En los anunciantes de Nuke, muchachos ¿Dónde más? Hey! Tu Master experto en estas artes... ¡No desesperés! Pronto nos ocuparemos de vos; mientras tanto, chequeá en el CD la sección de juegos de rol que te tenemos unas sorpresitas.



La Llamada de Cthulhu

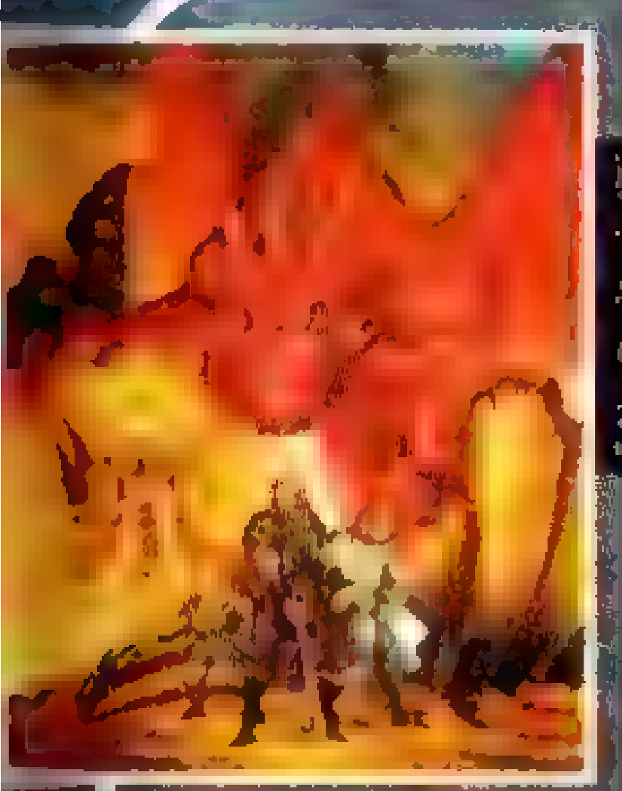
Precio: Edición vieja: $16
Edición nueva: $34

"Sospecho que no existe en el universo mayor dicha que la incapacidad de la mente humana para vincular entre sí todo lo que ella contiene. Estamos morando en un islote de grata ignorancia, circundados por las aguas negras del infinito, y no nos está predestinado emprender largas travesías. Las disciplinas científicas, que tienen su propio recorrido, no han perjudicado esto demasiado hasta el momento; no obstante, un día la alianza de esos conocimientos dispersos nos mostrará la realidad, y la pobre posición que tenemos en ella, visiones tan nefastas que perderemos la razón ante su manifestación, o bien escaparemos de esa iluminación ominosa, para resguardarnos en la calma y la seguridad de ese nuevo período de oscuridad"

El párrafo anterior resumiría, a grandes rasgos, de qué la va el Juego de Rol basado en los oscuros cuentos y ominosas novelas del excelso escritor **Howard Phillips Lovecraft**. Más allá del mero placer literario que ofrecen cada una de las obras de tan lóbrego personaje, indecibles secretos ancestrales se esconden detrás de la oscura atmósfera gótica de su escritura. Secretos que esta revista no ha de develar con el afán de proteger la cordura de sus lectores; bastará, para que se hagan con una idea del juego, con contarles el concepto general de la historia que envuelve los aconte-cimientos a desarrollarse en **'La Llamada de Cthulhu'**. Más años atrás de los que siquiera podamos imaginar en nuestra tremenda pequeñez, una raza extraterrestre habitaba en la Tierra. Nuestra vista no podría entender cómo lucían los **Seres** y nuestras palabras no podrían describir siquiera un pequeño rasgo de los mismos. Alguna vez, estos Dioses fueron desterrados de nuestra realidad, pero... "No se puede matar lo que yace eternamente", dicen. Porque desde otra dimensión, sin tiempo ni espacio, estos Seres atentan contra nuestro mundo. Y un mensaje arcano y ancestral se encuentra enterrado en algún [illegible] nuestras mentes, [illegible]ral que, cuando audible, [illegible]te aliviará nuestro sopor. Esta llamada es... **'La Llamada de Cthulhu'**. Claro que el ser humano, solo un milimétrico punto en un ciclo universal infinito, desprevenido de estas fuerzas que amenazan lo que solemos llamar realidad, vivimos sin pesar la vida efímera y sin gloria para la cual estamos destinados. Pero los personajes que encarnaremos en **'La Llamada de Cthulhu'**, por alguna maldita razón, se cruzan en los caminos de estos **Seres** hasta que parte de esta **Verdad** les es develada. Y ahí comienzan un descenso a las entrañas de la locura, o de la cordura absoluta, ¿quién sabe? La verdad no es para muchos.

En definitiva, este es un juego de investigación que bien dirigido puede resultar una experiencia terrorífica y única. Y aunque las reglas son lo suficientemente fáciles como para que cualquier novato en el tema las entienda, las exigencias narrativas del juego solo lo hace recomenda-ble para Masters con cierta experiencia y preparación. Porque... ¿cómo matar a un Dios con una pistola?





Advanced Dungeons & Dragons

Precio: $40

No es secreto que este Mundo Épico/Fantástico es el preferido de la mayoría de los roleros del mundo, incluso en la Argentina son muchos los que prefieren tirar 1D20 a la hora de pegar a los bichos. Pero a pesar de eso, **AD&D** es un incomprendido, atacado la mayoría de las veces por la nueva generación de roleros que prefieren reglas más simples que beneficien lo narrativo al complicado y aparatoso sistema de **AD&D**, que parece que para lo único que está ahí es para Matar Monstruos y hacer nuestros personajes más poderosos con cada muerte enemigo. Tal vez sea cierto, tal vez no. La ambigüedad de las descripciones en los Rules Books de **AD&D** pueden prestarse a confusión. Muchos Masters inexpertos y carentes de imaginación, al ver que las reglas se prestan a ello, hacen campañas que se resumirían en la Matanza indiscriminada de Monstruos y la Muerte obligada del Dragón al final. Pero otros Masters han visto esta ambigüedad como una ventaja para dejar volar su imaginación y narrar el mundo de sus sueños, como lo desean y sin molestas descripciones coercitivas. Estos últimos, ayudados por el extenso sistema de reglas, librerías de monstruos, cantidades de objetos, clases de hechizos, etcétera pueden crear epopeyas épicas de envergaduras pocas veces visto. Si desean tener una mayor perspectiva de lo que este mundo tiene para ofrecerles en el lápiz y papel, no tienen más que darle una mirada a Juegos como Baldur's Gate, Planescape: Torment o el más reciente Icewind Dale (Juegazo del que podrán encontrar la Review en XPC de agosto) en el mundo digital de las PC. O, si todavía calzás con una 386, tratá de encontrar la inmemorable saga "The Eye of the Beholder" (¡Que viejos que somos!). **AD&D** es un juego muy poco recomendable para novatos a la hora de Masterear, jugarlo es relativamente simple.

Fanhunter

Precio: $9

El juego de Rol épico decadente, aunque la mayoría lo va a encontrar más decadente que épico, de las tierras gallegas. Cruzando el gran charco, a un grupo de majetes se les ocurrió no sólo la gran idea que rodea todo el mundo de Fanhunter (la cual se detalla a continuación), sino también el formato del libro de reglas: Una encuadernación barata (no por eso trucha) que pudiera hacer competencia, a través del precio, a los gigantes de la industria yanqui. En España, por unas cuantas pesetas, cualquiera se puede hacer con las reglas y módulos de **Fanhunter**. ¿En la Argentina? Nueve pesitos el Rule Book y más o menos por ese mismo precio el resto de los suplementos y módulos.

Fanhunter se ambienta en un futuro no muy lejano en donde Alejo Cuervo, un chaboncito que está de la nuca y que se cree poseído por el espíritu del escritor de ciencia ficción **Philip K. Dick**, se autoproclama Papa y domina toda Europa bajo un régimen represor que prohibe cualquier expresión de ocio relacionada con: los juegos de rol, los mangas, los animés, los comics, los videojuegos, la música, las películas de tiros, etc. etc. ¡Imagínense lo que harían ustedes si tal cosa sucediera en nuestro mundo! Eso mismo que están pensando ahora lo hizo en el mundo de Fanhunter un grupo rebelde llamado "Los Desesperados" que aúna toda la fauna que suele leer las publicaciones tipo **Nuke**: Roleros, Otakus, metaleros, wargameros y muchos más. Lógicamente ahora todo lo que nos gusta está considerado ilegal y por eso existen "Los cazadores de Fans", o sea **Fanhunters**. Como se habrán dado cuenta este juego viene más en joda que otra cosa, sin demasiadas pretensiones y con la única premisa de hacernos pasar una sesión rolera más que divertida. Este, junto con Aquelarre, es el recomendado de Nuke para aquellos que quieran empezar en este mundo imaginario del rol. Las reglas son muy simples y el precio conveniente.







Aquelarre

Precio: $33

Aquelarre es otro aporte gallego al mundillo del rol. Y el más reco-mendable para aquellos que quie-ran iniciarse en todo este mambo. **Aquelarre** toma como escenario el último siglo de la Edad Media peninsular que, para ser más exactos, va desde 1350 hasta 1450 (aunque hay expansiones para jugarlo en otras épocas). De todas maneras no lo piensen que este juego es cheno per cheno histórico. No, ni por todo: tiene sus elementos fantásticos como cualquier otro. Todas las atractivas leyendas, los mitológicos monstruos y los increíbles hechizos que circulaban en las lenguas de los habitantes de aquel los tiempos, más, como no podía ser de otra manera, la presencia del Demonio y de la Inquisición Cristiana, hacen de este juego un mejunje que puede ofrecer horas de diversión. El sistema de reglas se basa en uno de los más conocidos y fáciles de usar: el porcentual.

Supongamos que tenemos en Espada 80% y queremos asestarle un golpe al engendro diabólico que tenemos en frente. Tiramos 1D100 (o sea, 2D10, uno que oficia como decena y otro como unidad) y si nos sale de 80 para abajo, ¡le pegamos! Sino, le erramos miserablemente. Claro, además las tiradas se pueden ver afectadas por Malus o Bonus. Si el Demonio al que le queremos pegar se mueve como loco, supongamos que el Master ponga un Malus de -20%, pero si está echado esperando nuestra estocada final, se nos debe otorgar un Bonus (los bonus o Malus son siempre a discreción del Master). ¡Vieron qué simple! Y así con todas las habilidades. El sistema de creación de personajes también es "bien comido" así como todo el desarrollo del juego. Super Extra Recomendado para principiantes.



Vampiro (La Mascarada y Edad Oscura)

Precio: $54

El Autodenominado Juego de Rol Narrativo, uno de los más jugados en la Argentina y en todo el mundo, es otro de los indispensables en la biblioteca de cualquier rolero. En **Vampiro** encarnamos a... ¿ya que no saben qué? Sí, ¡un Vampiro! ¡Un hurra para el que lo adivinó! Ok, interpretamos un **Vampiro** en una guerra de poder entre clanes de cuyo resultado dependerá el futuro de la humanidad. En el mercado actual podrán encontrar dos ediciones de **Vampiro, La Mascarada y Edad Oscura**. El primero está ambientado en un mundo similar al nuestro, pero más al estilo Gótico Punk, el segundo está ambientado en un Medioevo oscuro y tenebroso. Ambas ediciones muy buenas (aunque el autor prefiere Edad Oscura). Vampiro es un juegazo, pero también es, a primera vista, demasiado denso de digerir para los que no centran el 100% de su atención en los productos de **White Wolf** (editora de **Vampiro, Hombre Lobo, Mago** y tantos otros). Las detalladas especificaciones de los diferentes clanes, la compleja ambientación, la cantidad inconmensurable de reglas, lo complejo del sistema de creación de personajes y lo extenso del mundo de **White Wolf** (que se interconecta al mejor estilo CrossOver) puede desalentar a cualquiera. Incluso los desalentamos nosotros de una si pretendés hacer de este tu primer juego, más vale que "adquieras experiencia" en alguno otro antes de intentar leer Vampiro. Pero una vez que le "cogés el tranquillo" no deja de ser una poesía lírica que deleita los sentidos. Lo más interesante de **Vampiro** (y de la mayoría de los productos de **White Wolf**) es que más allá de la complejidad de sus reglas, el "sistema narrativo" propicia la resolución de los eventos por medio del 'roleo' más que por una tirada. Para jugarlo y masterearlo como se debe se requiere cierta experiencia en el tema de la interpretación además de un pleno conocimiento de las intrincadas historias en torno a los clanes, los personajes, el mundo, los poderes y de todo eso que hace tan complejo y a la vez tan atractivo este universo de **White Wolf**.

Ok, ok... los entiendo. No tienen NI IDEA de si les va a gustar o no esto de andar tirando dados y gritando como locos ¿no? Por lo tanto tampoco quieren invertir tanta guita en un manual. Okay, no more.

Los días Domingo a partir de las 15 horas en **Acevedo al 462** (Cap. Fed.) pueden acudir a **'La Cofradía'** y jugar por unos pocos pesos, sin necesidad de tener ni dados, ni manuales, ni... sin tener nada de nada. Sólo buena voluntad y ganas de dejar volar la imaginación.

Además, el Sábado 26 de Agosto los muchachos del **Club de Rol 'El Dragón Verde'** van a llevar a cabo la Mega Super Duper 24hs. Jornada de Juegos de Rol y Wargames a partir de las 14:00 hs. en **Uruguay al 969**, Cap. Fed.

Este es el cronograma de actividades:

14:00 hs.
- Exposición para principiantes: "¿Qué es un juego de rol? (En busca de la infame definición)".
- Charla debate: "La limitación del papel del Director de Juego (O guía práctica de cómo se debe dirigir una partida)".
- COMIENZO DEL TORNEO DE WARHAMMER

15:30 hs.
- Proyección de películas y cortos 'roleros'.

18:00 hs.
- Recital en vivo de 'Ensamble [illegible] Glorias' (música Medieval hispánica).

18:30 hs.
- MESAS DE ROL.

21:30 hs.
- Entrega de Premios a los mejores disfraces roleros.
- Sorteos generales y especiales

22:00 hs.
- MÁS ROL

24:00 hs.
- FIESTA ROLERA (música, baile y entrega de más premios a los mejores disfraces no ganadores).

Bueno, eso es todo por este número de **Nuke**. Incentivamos, desde estas páginas, a todos aquellos que tengan un Club de Rol y deseen darse a conocer, a que nos manden un mail para su publicación.

¡Sorpresa para Masters!

Tal vez, en el número anterior, los módulos y libros de reglas que incluimos en el CD [illegible] porque, por una cuestión de espacio, esta columna no salió y no se lo pudimos advertir. Bueno, si se lo pasaron por alto no tienen más que bajarlos de la sección de Downloads. En este número de **Nuke Data Disc** no sólo incluimos más módulos y reglas (**Aquelarre, AD&D, Cthulhu, Fanhunter y Vampiro**) sino además tres sorpresas tres.

Dyahkee, un generador de personajes de Cthulhu de excelente calidad y de fácil manejo.

El Guardián, otro software pero éste para el manejo de partidas de **Cthulhu** por Red, al cual se le pueden importar los personajes generados por **Dyahkee**.

Y, como si fuera poco, la novela completa del ladrón más famoso de la literatura: **Robin Hood** que, de hacer buen uso de ella, servirá para ambientar cualquier juego de rol Medieval en esas andanzas.

¡A disfrutar Nukizones!

EN EL CD-ROM

¿Qué onda con el espíritu investigativo? ¡Hay que saber revolver en el Data Disc para encontrar los pequeños tesoros que mes a mes os ofrecemos, jovenes roleros!



INFRA SCOPE

¡Le toca el turno a una serie que fuera un clásico a la hora de tomar la leche!

MASK

No importa que ilusiones tengamos de que el mundo de los dibujos animados está compuesto de verdaderos artistas que trasmiten su visión al público. En los **EE.UU.** tanto como en **Japón** o **Kamchatka**, la verdadera fuerza detrás de la industria cartoonera son las grandes jugueterías.

En 1985 estas empresas pasaban un buen período, tenían a **He-Man**, que vendía muñequitos, a los **Transformers**, que vendía autitos, y unos dibujitos horribles de terror para vender mascaritas. **Jean Chalopin** (creador del **Inspector Gadget**) y **Andy Heyward** (responsable del inmortal **Heathcliff**) tuvieron la idea perfecta: un dibujo del que se pudieran vender muñequitos, autitos y mascaritas!

Por supuesto que tenían una historia: la de lucha constante entre **MASK** (Mobile Armor Strike Command) y **VENOM** (Vicious Evil Network of Mayhem). A decir verdad, más allá de los intereses en juego, **MASK** no era para nada mala.

Chalopin y **Heyward** tuvieron la muy buena idea de traer a **Tetsuo Katayama**, productor de **Remi** y **Lupin III: Gold of Babylon**, y al director francés de **Ulises 31** y **Mysterious Cities of Gold**, **Bernard Deyriès**.

MASK tenía originalmente 65 capítulos, que, como es típico de las series americanas, pueden verse en cualquier orden.

La serie fue tan popular que se lanzaron 10 capítulos más, llamados '**MASK Racing Series**', que trasladaban la lucha entre **MASK** y **VENOM** a la pista de carreras, o sea, los **Autos Locos** pero con tiros y sin **Penélope Glamour**.

Estos capítulos nunca se vieron en **Argentina**, y quizás haya sido para mejor, ya que no son exactamente un broche de oro a esta serie que es recordada con cariño por el fanático argentino.

Matt Trakker

El líder de la organización **MASK**. Su vehículo es el **Thunder-Hawk**, un camaro rojo que vuela. La máscara que lleva es **Spectrum**. Nunca quedan claros los poderes exactos de esta máscara, pero es seguro que puede funcionar como radar y tiene una linternita bastante potente.

Bruce Sato

Ingeniero mecánico y especialista técnico. Como es oriental, manda de vez en cuando un poco de filosofía milenaria. Maneja el **Rhino**, un camión onda **Optimus Prime** que esconde un centro de comando. Su máscara, **Lifter**, tiene la capacidad de levantar cosas cual si fuera un Jedi, haciéndolo aún más sabio y misterioso.

Dusty Hayes

Trabaja en una pizzería de día y combate el mal de noche. Maneja el **Gator**, un jeep naranja fluo (sin duda el auto más feo de la serie) y lanza explosiones sónicas con su máscara **Backlash**.

Alex Sector

Viejito simpático, adorador de los reptiles y animales exóticos. Junto con **Bruce Sato** conduce el **Rhino** y se esconde detrás de la máscara **Jackrabbit**, que le permite levitar.

Gloria Baker

Siempre hay una minita con onda agresiva. **Gloria** es cinturón negro de **Kung Fu** y corredora de TC2000. Su **Shark** es un lindo vehículo, un símil **Ferrari** blanca que se transforma en submarino. Lástima que le dieron la peor máscara: **Aura**, que refleja el metal.

Buddy Hawks, experto en inteligencia y maestro del disfraz. Maneja el **Firecracker** junto con **Hondo** y la máscara **Penetrator** le permite atravesar las paredes.

Julio Lopez es medio patético. Maneja un buggy (**Firefly**) y su máscara, **Streamer**, dispara pegamento.

Ace Riker, ex piloto de la NASA, maneja una van que se convierte en **Jet**. Su máscara **Ricochet** lanza boomerangs electrónicos.

Calhoun Burns es un arquitecto. Conduce un lindo **Corvette** negro que vuela llamado **Raven** y su máscara **Gulliver** reduce el tamaño de los objetos.

Por último, el plomero **Jacques Lafleur**. Tiene una pick-up todo terreno, **Volcano**, y **Maraj**, una máscara que produce ilusiones.

Matt Trakker

La escuela **Scooter-Orko-Bumblebee** de personajes insoportables tiene sus representantes en **MASK**. El hijo de **Matt** tiene una irritante habilidad para meterse en problemas, pero el simpático clón de **R2-D2 T-Bob** siempre salva el día. Ellos daban las lecciones del final del capítulo. 'No metas el dedo en el enchufe', 'No trates de volar con el Renault 12 de papá'. Precursores de Educable.

Hondo Mac Lean

Este negro con corazón es, por lejos, el personaje más poderoso. Alterna las ocupaciones de estratega y profesor de escuela primaria. Al principio su vehículo era el **Firecracker**, un camión naranja (el color favorito de los diseñadores de la serie) en el que viajaba con **Buddy Hawks**. Pronto los creadores se dieron cuenta del personaje que tenían y le dieron el mejor auto de la serie: Hurricane, un chevy del 57 azul celeste que venía con la mascara Blaster, con la que Hondo lanzaba rayos láser a quien se atreviera a acercarse.



Miles Mayhem

Lo mejor de **MASK**, a diferencia de **He-Man** o **GI Joe**, siempre fueron los malos. **Mayhem** es un gordo bigotudo que vuela en su helicóptero **Switchblade**, que tiene la habilidad de convertirse en avión. Sus máscaras son **Viper**, que dispara veneno y ácido, y **Python**, máscara de gala que lanza serpientes de energía que ahorcan a la gente. Además de esto es el capitán del **Outlaw**, un carguero de petróleo donde funciona el cuartel general de **VENOM**.

Vanessa Warfield

La razón por la que muchos de nosotros veíamos **MASK**, aunque quizás no lo comprendiésemos en nuestra tierna infancia.El vehículo era **Manta**, un **Nissan** que podía volar. La agresiva máscara **Whip** proyectaba un látigo láser.

Nash Gorey cuidaba el **Outlaw** cuando el jefe no estaba. La máscara **Powerhouse** lo hacía más fuerte.
Bruno Sheppard manejaba un auto naranja (**Stinger**) que mutaba en tanque y atraía el metal con su máscara **Magna Beam**.
Floyd Malloy era otro motoquero con un poco más de onda que **Sly Rax**. Su moto **Vampire** se convertía en un pequeño Jet y su máscara **Buckshot** disparaba pelotitas de metal. Además de estos, **VENOM** tenía un ejército al parecer infinito de soldados muy mal vestidos, con armaduras incomprensibles y un casco enorme con un visor todo rojo.

Guia de Episodios

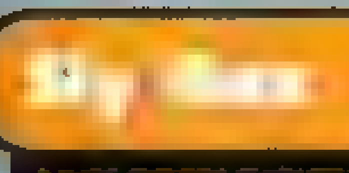
1. The Deathstone
2. The Star Chariot
3. The Book of Power
4. Highway to Terror
5. Video VENOM
6. Dinosaur Boy
7. The Ultimate Weapon
8. The Roteks
9. The OZ Effect
10. Death From The Sky
11. The Magma Mole
12. Solaria Park
13. The Creeping Terror
14. Assault on Liberty
15. The Sceptre of Rajim
16. The Golden Goddess
17. Mystery of the Rings
18. Bad Vibrations
19. Ghost Bomb
20. Cold Fever
21. Mardi Gras Mystery
22. The Secret of Life
23. Vanishing Point
24. Counter-clockwise Caper
25. The Plant Show
26. Secret of the Andes
27. Panda Power
28. Blackout
29. A Matter of Gravity
30. The Lost Riches of Rio
31. Deadly Blue Slime
32. The Currency Conspiracy
33. Caesar's Sword
34. Peril in Paris
35. In Dutch
36. The Lippizaner Mystery
37. The Sacred Rock
38. Curse of Solomon's Gorge
39. Green Nightmare
40. Eyes of the Skull
41. Stop Motion
42. The Artemis Enigma
43. The Chinese Scorpion
44. Riddle of the Raven Master
45. The Spectre of Captain Kidd
46. The Secret of the Stones
47. The Lost Fleet
48. Quest of the Canyon
49. Follow the Rainbow
50. The Everglades Oddity
51. Dragonfire
52. The Royal Cape Caper
53. Patchwork Puzzle
54. Fog on Boulder Hill
55. Plunder of Glowworm Grotto
56. Stone Trees
57. Incident In Istanbul
58. The Creeping Desert
59. The Scarlet Empress
60. Venice Menace
61. Treasure in the Nazca Plain
62. Disappearing Act
63. Gate of Darkness
64. The Manakara Giant
65. Raiders of the Orient Express

MASK RACING

66. Demolition Duel to the Death
67. Where Eagles Dare
68. Homeward Bound
69. The Battle of the Giants
70. Race Against Time
71. Challenge of the Masters
72. For One Shining Moment...
73. High Noon
74. The Battle for Baja
75. Cliff Hanger







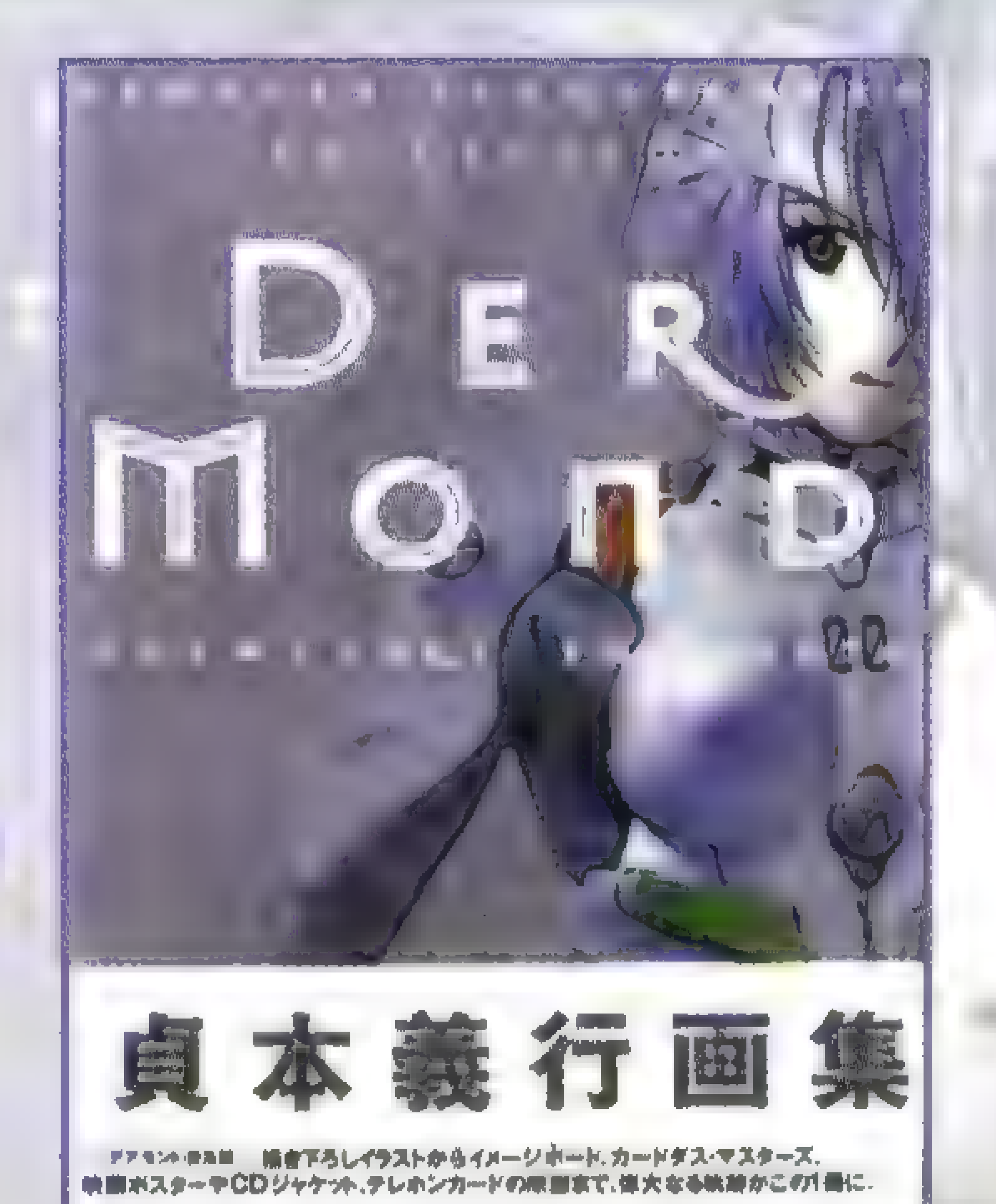
Sly Rax

El matón principal de **Mayhem**. No es muy rápido para las cuentas pero tiene una mega motoneta denominada **Piranha**, que se convierte en submarinito. La máscara **Stiletto** dispara dardos, pero nunca nos cuentan donde los guarda.

Cliff Dagger

Hombre fuerte de **VENOM**, experto en demoliciones con alma de camionero. Maneja un camión bronco cargado de misiles, ametralladores y sucias trampas. Su máscara **Torch** lanza fuego.

Sensacional concurso Nuke ¡Ganate este Art Book original japonés de Yoshiyuki Sadamoto!



¡122 páginas de las mejores ilustraciones del diseñador de personajes de **Neon Génesis Evangelion**!

¡Yo lo quiero! ¡Yo lo *quiero!*

Para participar simplemente tenés que responder las tres preguntas que están en el recuadro a la derecha y mandarlas en una hoja de papel (juntos con tu nombre, apellido, DNI y número de teléfono) a:

Paraguay 2452, 4° 'B', Capital (1121) o por mail a **Nukemag@ciudad.com.ar (subject Concurso)**

Entre los participantes se realizará el sorteo que se dará a conocer en el número 5 de **Nuke**.

¡Atención!: Si te olvidás de responder alguna de las preguntas tu participación será anulada indefectiblemente (¡así, de ondina!).

Tenés tiempo hasta el 30 de septiembre para participar.

Estas son las tres preguntas:

1) ¿Qué sección de la revista te gusta más?

2) ¿Qué le agregarías a la revista?

3) ¿Cuál es la sección que odiás con toda tu alma?

ALIEN FACTOR

Los Mutantes llegaron al cine y debutaron con bastante estilo

Parece que es oficial: la maldición que pesaba so[illegible] adaptaciones cinematográficas [illegible] los personajes de la Marvel ha pasado a la historia. Atrás han quedado impresentables engendros como el Capitán América, Nick Fury (¡con David Hasselhoff!), las tristes andanzas de Spiderman y la vieja serie del Increíble Hulk. Los reportes llegados desde la madre patria (USA) dan cuenta que la pelicula sobre los X-Men dirigida por Bryan Singer, aparte de se[illegible] éxito en los box office [illegible] un hito en las adaptaciones que [illegible]perheroes en la industria hollywoodense.



Los X-Men, junto con 'El Señor de los Anillos' era una de las grandes asignaturas pendientes que tenia la industria americana para con los integrantes del fandom. Si bien los comics han tenido suertes muy dudosas en su paso al celuloide, todos los que han seguido esta serie en alguno de los periodos de sus más de treinta años de vida, esperaban poder ver a los mutantes en una pantalla gigante protagonizando una producción medianamente digna. Sobre todo si uno se pone a pensar que personajes [illegible] más pobres han tenido destinos mejores.

[illegible]iferencia de los hijos de la compañía rival, la DC, las creaciones de la Marvel han tenido un compromiso mayor con la realidad que los circunda, sus protagonistas son menos arquetípicos y los conflictos mucho más creíbles. Cosa que hace inexplicable las tristes versiones que se han realizado con un material más que interesante.

Los X-Men representaron en un momento el punto más alto del concepto marveliano de mixtura entre realidad y fantasia y, quizás por ello, fue uno de los títulos más difíciles de establecer entre el público.

Creados en 1963 por Stan Lee y Jack Kirby, los X-Men parten de una premisa que los ubica en un mundo en el que ciertos individuos nacen con un factor especial en sus cromosomas, por el cual desarrollan especiales características físicas o psíquicas que van más allá de lo humano. Este factor X en su código genético, una mutación, produce que algunos tengan habilidades tales como telekinesis y telepatía, una fuerza fuera de lo común o la capacidad de cambiar de forma.



Las mutaciones en el DNA generalmente representan más una condena que un don ya que los aíslan de la sociedad, de sus familias, y los obliga a vivir como parias. Como consecuencia de esto, muchos de los mutantes odian a esa humanidad que los trata como monstruos, que los segrega y persigue. Sin embargo existen otros que consideran que la convivencia con los humanos normales es posible, que no es un trabajo sencillo hacerlos comprender, pero que con esfuerzo puede llegar a lograrse.

Para esto deben enfrentarse a aquellos mutantes que toman acciones extremas contra todo lo que represente Humanidad. Con este fin el profesor Charles Xavier (también conocido como el Profesor X), ha formado un grupo de mutantes dedicado a defender el sueño de la convivencia pacífica con los humanos: los X-Men.

La lucha contra la intolerancia

por lo que es distinto ha sido siempre el concepto principal de las historias de los X-Men, una idea que Stan Lee y Kirby supieron explotar muy bien. Originalmente, el comic estaba dirigido a los adolescentes, una etapa de vida en la que todos nos sentimos distintos e incomprendidos por el mundo, y para ellos un equipo de héroes proscriptos era de lo más atractivo, resultaba imposible no identificarse con los alumnos del Profesor X.

A lo largo de sus casi cuarenta años, los X-Men han desarrollado interesantes historias dentro de un universo como el de los comics de superhéroes que siempre se mueve con ciertas reglas casi inamovibles. Los mutantes han cuestionado al gobierno, han tenido que lidiar con la muerte de sus propios compañeros, se han enfrentado entre ellos mismos por sus emociones y amores no correspondidos y hasta han tenido que enfrentar juntos, los buenos y los malos, una enfermedad mortal y dolorosa (una analogía del SIDA) que amenazaba con exterminarlos a todos.

Medidas Extremas

En febrero de 1998 Bryan Singer, el director de 'Los Sospechosos de Siempre' y 'Apt Pupil', confirmó al New York Times que se haría cargo de la dirección de la esperada versión fílmica de los X-Men.

Singer venía de rechazar ofertas para hacer películas de más de U$S 100 millones privilegiando aquellas opciones que le permitieran abordar proyectos con buenos argumentos.

La dirección de la película de los mutantes representó para él ambas cosas: un presupuesto medianamente alto y una buena historia para contar.

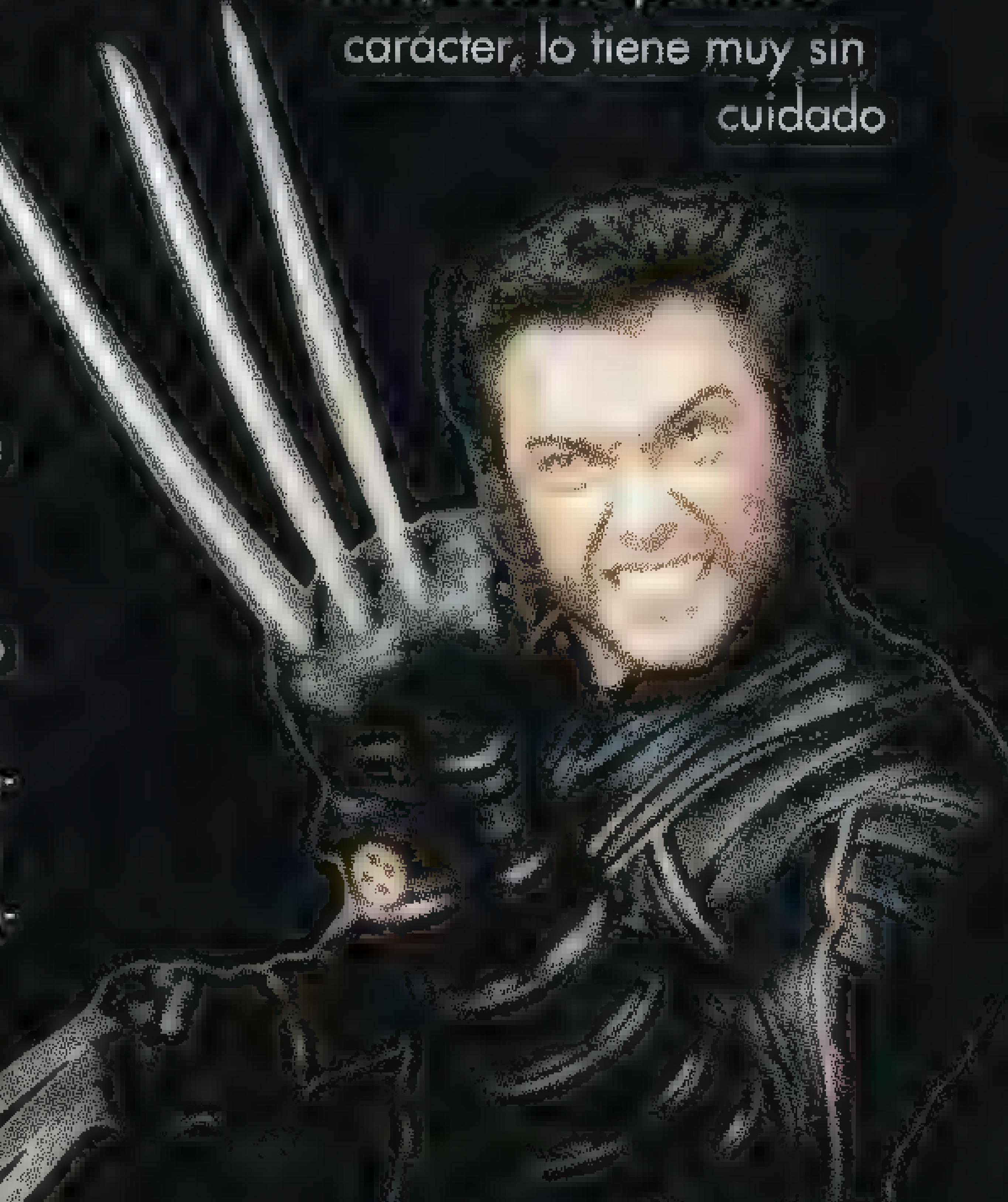
A partir de ese momento todo estalló: los fanáticos comenzaron a hacer circular novedades por todos los lados imaginables. La web se cargó de sitios dedicados a los rumores y especulaciones sobre los personajes que protagonizarían la película. Los X-Men son un equipo con más de quince miembros rotativos, por lo que se desprendía que no todos podían aparecer en el film.

Esto hizo que en todos los sitios especializados tomaran dimensiones gigantescas los rumores sobre quiénes debían estar. Finalmente, a mediados del año pasado, se confirmó cómo estaría integrado el team de los héroes: El profesor X, Cyclops, Storm, Rogue, Jean Grey y Wolverine. Por el lado de los antagonistas, mientras tanto, se encontrarían Magneto, Mystique, Toad, Sabretooth y el senador Kelly. Los papeles principales están encarnados por Patrick Stewart (que parece haber nacido para hacer este papel) como el mentor de los hombres X, Sir Ian McKellen (impresionante actor inglés que también interpretará a Gandalf en El Señor de los Anillos) como Magneto, y Hugh Jackman como el mutante canadiense de las garras de metal. Jackman, un actor australiano, se quedó con el papel de Wolverine luego que distintas versiones hablaran que Russell Crowe o Mel Gibson interpretarían al feroz mutante. Una sorpresa fue el rol de Toad, uno de los secuaces de Magneto, que quedó en manos de Ray Park, el Darth Maul de Star Wars: Episodio Uno.

Enfrentando una serie de problemas en los que se cuentan el poco financiamiento, apurones en la producción y el adelanto de la fecha de estreno, el film pudo terminarse con éxito.

La historia se centra en dos fugitivos, Rogue y Wolverine, y su llegada al instituto para jóvenes del Profesor X. Wolverine, un salvaje mutante cuya parte animal emerge con demasiada facilidad, posee un esqueleto recubierto de una aleación muy extraña que lo provee de una fuerza y resistencia sobrehumanas, además de mortales garras extraíbles. Estas características lo hacen un elemento muy valioso para formar parte de los X-Men, pero lo mismo piensa Eric Lensherr, Magneto, que lo quiere para engrosar las filas de su facción terrorista de mutantes.

Magneto, un hombre a quien la vida le ha dado duros golpes -prisionero de un campo de concentración nazi, segregado de la sociedad por su condición de mutante- basa su filosofía en que la única forma de obtener un sitio seguro para los mutantes es desatando una guerra contra los humanos. Ya soportó los horrores de los nazis una vez y no va a permitir que la intolerancia se lleve a los suyos de nuevo. Para poner en práctica esto se hace imperativo contar con Wolverine y despacha a sus seguidores para que lo capturen. A Wolverine, dado su particular carácter, lo tiene muy sin cuidado



cualquiera de las dos posiciones filosóficas, pero se encuentra reticente a formar parte de un equipo de niños buenos como los X-Men. Pero el Profesor Xavier tiene la esperanza que algo lo haga cambiar, como la chica de pelo rojo que tiene poderes psíquicos despertados en él... Quién sabe.

Como si fuera poco se suman las campañas anti-mutantes que el Senador Kelly lleva a cabo con la intención de imponer a la gente la idea de que el Homo Superior (los mutantes) provocarán la ruina de



los humanos. Kelly, interpretado por Bruce Davidson, es un político racista que al mando de un partido político llamado Mutant Watch impulsa un acta de regis-tro de todas aquellas personas que poseen alguna alteración genética que implique una posible mutación, al mismo tiempo que exige que todos los mutantes sean mantenidos apartados de los humanos normales.

El enfrentamiento entre las dos facciones que luchan por la liberación de los mutantes se hace inevitable. Una lucha dolorosa que hasta hace combatir a amigos contra amigos, como en el caso del Profesor Xavier y Magneto.

La película rescata el espíritu del comic y es bastante fiel a cada uno de los personajes originales, aunque existen algunas cosas que en el comic se veían bien pero no en el traslado a la película, por ejemplo los trajes.

Pero ahí está la reluctancia de Wolvie de formar parte de algún grupo, la dolorosa condición de Rogue, el triángulo amoroso entre Wolverine, Cyclops y Jean Grey... además de pequeñas sorpresas en el instituto del Profesor X.En X-Men no hay que recurrir al esfuerzo de suspender la lógica para evitar que la vida real nos empañe la posibilidad de la existencia de personas con poderes especiales o de mundos en los que estos son moneda corriente como en el caso de Superman o en las horribles secuelas fluo del Batman de Schuma-cher.En X-Men se logró lo que parecía imposible: que los personajes no se transformen en parodias de sí mismos. Pero parte del logro no le corresponde enteramente a Singer, sino que está en la riqueza y variedad de los personajes. A diferencia de intentos anteriores de llevar personajes de comics al cine, donde los directores se encuentran casi siempre con protagonistas arquetípicos y unidimensionales, Singer halló personajes conflictivos y conflictuados, con serios problemas de adaptación. Bryan Singer supo rescatar los sentimientos de cada uno de los 'Childrens of the Atom' incluyendo a los renegados seguidores de Magneto.

Patrick Stewart, nació para ser el Profesor X; su perfomance es medida y siempre en control de la situación, como su personaje.El Profesor es un hombre consciente que el trabajo que ha elegido llevar sobre sus hombros no es fácil, sabe que el futuro traerá cosas desagradables, pero alguien tiene que hacer ese trabajo. Por el otro lado, Eric Lensher/Magneto no es mas que



otro Profesor X solamente que tiene potenciadas la justa indignación y el resentimiento por todo lo que ha sufrido. Ambos son similares y por eso han sido amigos hasta que las diferencias filosóficas los separaron. Sir Ian McKellen transmite perfectamente esa nobleza furiosa y ese inmenso poder fuera de control.

Otro increíble acierto del casting es Hugh Jackman como Logan / Wolverine.No sé de que rincón de Australia sacaron a ese tipo, pero Jackman es Wolvie. Se metió totalmente en el papel y consiguió la forma de mostrar al animal salvaje encerrado en el cuerpo de un hombre noble, la mirada de quien está de vuelta de un montón de cosas, la sensación que Wolvie es una bomba a punto de estallar.

Anna Paquin compone una Rogue que difiere de la muñequita sexy del comic pero que saca a la luz los aspectos más sombríos de esa adolescente incapaz de besar o acariciar a nadie sin poner en riesgo la vida del otro. Los demás hombres X (Cyclops,Storm, Jean Grey) están correctos, ocupando sus lugares secundarios.

Bien, Singer, bien. Volvé cuando quieras.





¡El auténtico correo de He-Man!



¡Bienvenidos nuevamente a la sección más divertida de la revista! La verdad que este mes llegaron muchísimos e-mails que nos obligaron a agrandarla, ¡aunque lamentablemente algunos han quedado afuera y deberán esperar hasta la próxima! Recuerden que nuestra dirección sigue siendo *Nukemag@ciudad.com.ar*

¡Hola!, mi nombre es **Lucho** y me gustan mucho los dibujitos del animé.

Mis favoritos son **El Súper Libro**, **Ulises XXXI** y **Viva la diferencia**.

Cuando no veo dibujitos me gusta jugar con mi perro **Boby**, que es un **rotweiler** (por favor **Señor Serebro**, escríbalo bien que se escribe así; una vez yo puse rot uailer y la señorita me dijo que así no era).

Cuando yo sea grande quiero ser dibujante de animé o camionero. Mi papá era camionero pero ahora no.

Mis dibujitos favoritos son el **Súper Libro**, **Ulises XXXI** y **Sábados Circulares.**

Yo hago dibujos en clase y tengo mis personajes, que son **Robert**, **Ronny** y **Ricardo**, como los **Cabayeros del Sodíaco** pero ellos sí matan a la gente y no les importa. Si yo tuviera poderes como **Moisés** y el poderoso **Goliath** les cortaría la cabeza a la señorita y le cortaría la cabeza a a la directora porque no me dejan dibujar en clase y me ponen malas notas y no puedo ver los capítulos nuevos de **Raman medio**. Mi personaje favorito es el **Capitán Planeta** porque lucha con el bien y tiene poder. Por favor dígale al señor **Patricio Land** que el disco no anda, que pongo play y que gira fuerte y cuando miré adentro me quedé ciego por algunos minutos.

Mi nombre es **Lucho** y los dibujitos favoritos son el **Super Libro**, **Ulises XXXILIVCIS** y **Sábados Circulares**.

¡Gracias por su amable atensión!

Amigo Lucho:

¡Soy el **Sr. Cerebro** y creo que la distinción de la que te hiciste acreedor habla por sí sola!

Desprendo de tus comentarios que has pasado unos cuantos otoños irradiándote Rayos X frente a tu televisor, lo cual me recuerda también mi terrible pasado corpóreo, cuando lo más sofisticado que la ciencia podía concebir eran los servomecanismos del **Robot Tuerquitas** y el ojo biónico de **Steve Austin**. ¡Te invito a mandar algún dibujo de tus personajes **Robert**, **Ronny** y **Ricardo** para la tapa de la revista!

¡EL LIMADO DEL MES!

De entre todas las cartas y mails que lleguen a la redacción, cada número escogeremos aquella que por su sobresaliente redacción y contenidos se haga acreedor a esta mención honorífica. Ojo que no vale hacerse los loquitos o los divertidos porque exigiremos que, previa publicación de la carta, su autor envíe un patrón de ondas cerebrales en formato WAV o similar, para comprobar la verdadera incapacidad o patología que se desprenda de la misiva seleccionada. ¡Así que ya saben, si piensan que este espacio les corresponde por méritos propios los invitamos a figurar en él!

Pato:

Somos un par de muchachos medio al pedo que se junta a ver, y ver, y ver **Evangelion**, que es lo mejor que habíamos visto en la vida. Es cierto que **Cowboy Bebop** es espectacular y todo eso, pero igual pienso que **Evangelion** merecía compartir el primer puesto, porque sin **Evangelion** no hay **Cowboy** (**Eva** permitió la apuesta por series 'fuera de lo común' por parte de las productoras, ya que sin el auge que tuvo no se hubieran producido series como **Lain** o la misma **Bebop**). A lo mejor **Bebop** hubiese sido animada para TV, cortada y recortada (como se vio inicialmente) y no hubiese sido lo mismo, solo un excelente producto que hubiera quedado oscurecido totalmente ante **Evange-**

lion. **Evangelion** permitió, es más, la producción de muchas series de su top ten. Además le dio un poco de aire a una industria muy comercial y con un marcadísimo repetitivismo (palabra inventada): acción insulsa, sangre, minas en pelotas, mechas... Y nosotros otakus nos habíamos rebajado a idolatrar series así, cuando en realidad el animé de los ochenta había dejado puertas abiertas para producir series como **Eva** o **Cowboy**.

El animé evolucionó de los '60 a los '80 notablemente, pero en los noventa se aprovechó el auge de dicha evolución y se crearon miles de series con los mismo elementos que aseguraban éxito, y como no, mercado. En una situación así, la aparición de **Eva** es algo invaluable. **Cowboy**, en cambio, ya tenía el camino preparado, por ello la serie pudo ser hecha con tanta calidad tanto gráficamente como en el guión, sin tener que responder a cualquier productora (y no sólo el cambio, sino también el presupuesto que nunca tuvo **Gainax** al realizar **Evangelion**). El cambio, la revolución, la hizo **Evangelion**, y si no lo creen, miren su top ten: todas las series son pos **Evangelion**, lo que significa que **Eva** mostró el camino, o sea, dejar de ser repetitivos.Y mostró una serie mucho más adulta, algo que casi ni se había visto por entonces. Por ello, creo que **Evangelion** tiene méritos para ser némero uno **JUNTO** a **Bebop**, que sin dudas es la mejor serie de animé de la década.

Bueno, un último tema y te dejo aburrirte por tus propios medios: no creemos de ninguna manera que el final haya sido fallido; es más, para aquellos que seguían la trama de personajes ha sido un paraíso. Para dichos seguidores de personajes, **Evangelion** no sólo fue la exploración más profunda del animé en cuanto a sicología (o psicología) sino que tuvo el final perfecto, algo nunca visto en ningún drama de personajes: una conclusión del drama, y no de la trama. Y si con este final no se satisfizo a aquellos que no seguían demasiado el drama y solo lo consideraban otro elemento que alabar de **Evangelion**, aunque no sabían bien de qué hablaban, pues para eso está la mejor película de la década de los noventa (y eso no me lo pueden discutir porque la de **Bebop** todavía no salió) junto a la obra cumbre de **Miyazaki**, **Mononoke Hime**.

Bueno, ya aburrí suficiente.
¡Saludos!

Tomeya-chan, **Yanhez-kun** e **Ikari-kun** (siempre último el pobre).

P.D: ¡Otro mérito de **Eva**: todos saben qué pasó por la cabeza de **Watanabe** al hacer **Bebop**, nadie sabe cómo carajo se le ocurrió a **Anno** hacer **Evangelion**!

Miembros del Comité :

Primero quiero aclarar algo: que no debemos perder de vista lo que a nuestro criterio debe tener una serie de animé: primordial y paradójicamente animación (sino, ¿de qué estamos hablando?); segundo, una buena trama (bien resuelta como el espectador se merece), y finalmente cierta dosis innovadora en cualquiera de estos aspectos

Justo es destacar que no todas las series que salen en Japón descollan en todos estos aspectos. A veces tenemos un buen guión y una animación pobre, personajes muy copados conjugados con historias insulsas, etcétera.

Es válida tu opinión de que **Bebop** y **Eva** pudieron haber compartido el primer puesto, pero no hubiera sido compatible con nuestros parámetros de selección, puesto que si nos hubiésemos guiados por el fanatismo te aseguro que nuestras opciones hubieran sido bastante diferentes.

Si **Eva** permitió que muchos productores y patrocinadores abrieran la cabeza hacia un animé más adulto es algo muy discutible, ¿o acaso la primera **Gundam** o **Gundam Z**, o hasta **Macross** en su época, no eran igual de maduras y hasta psicológicas, (como ahora gusta tanto decir)?

Lo que afirmás sobre que **Cowboy Bebop** tenía el terreno preparado tampoco es tan así. Te comento que en un principio nadie quiso comprar el producto tal cual su creador (**Shinichiro Watanabe**) lo había producido y fue víctima de muchos cortes. Y como supongo bien sabés, más de la mitad de los capítulos no fueron puestos al aire hasta que los compró la cadena de TV satelital **Wowow**.

No te discuto que **Hideaki Anno** es en ciertos aspectos brillante, pero nos tomó el pelo a todos (y confesamente) con el final televisivo de **Eva** y lo volvió a hacer al lanzar al mercado una película sin terminar y luego un mejunje de muertes y resurrecciones que no agregan nada y (con excepción del **'Air'**) vuelven a demostrar que a nuestro querido 'enfant terrible' del animé no le interesa (o no sabe) como finalizar la historia.

Eso, a nuestro entender, le quita méritos al producto, puesto que una trama bien entendida incluye todos los aspectos que hacen a la narrativa (¿qué es eso del 'fin del drama'?)... y escudarse en un 'bajo presupuesto' es una excusa que los chicos de **Gainax** vienen explotando desde hace mucho tiempo y que no justifica absolutamente nada (**Kare Kano** y **Furikuri**, después de la millonada que les dejó **Evangelion** son de bajo presupuesto porque sus creadores quieren y no porque ahora no les alcance el dinero, ¿no te parece?).

Bueno, finalmente conviene aclarar que el haberle dado a **Eva** el segundo puesto fue debido a la decepción que nos provocó que el argumento haya dejado tantos cabos sueltos y contradicciones en un argumento que, con un poco más de ganas, hubiera sido tan espectacular como venía pintando hasta el capítulo 20.

Y como parece que no vamos a ponernos de acuerdo (¡aunque sin mala onda!) te recomiendo volver a ver las mejores pelis de **Miyazaki** (**Laputa**, **Porco Rosso** y **Tonari no Totoro**) y después volvemos a hablar sobre si **Mononoke** es su obra cumbre... ¡vamos, que hasta **Mirai no Shonen Conan** (**Conan, el niño del futuro**) es mucho más copada!



Hideaki Anno, ¡cada vez más parecido al Pato..!

Luis M. Romero:

Hola, encapsulado amigo, mi nombre es **Luis**, tengo 21 años y desde que leo su revista mis días son más alegres y divertidos. Espero que vos también lo pasés tan bien como yo, en tu hermoso y húmedo hábitat natural (aunque lo dudo demasiado).

¿¡Cómo puede ser que tremendo cerebro que vio plasmada su obra maestra en esta excelente revista se encuentre atrapado en una pecera!?

Es una total injusticia y despilfarro ya que un simple tubo de ensayo sería suficiente.

Ahora sí, hablando en serio paso a enumerar las siguientes preguntas/sugerencias:

1- Podrían hacer un análisis sobre **Record of Lodoss War**, ya que me parece una historia fascinante que nadie se debería perder y que, además, se relaciona con el mundo rolero.

2- Si bien empezaron desde el principio con **Magic**, el salto fue muy brusco. Piedad para los principiantes que utilizamos **Portal** y apenas dominamos la **Sexta Edición** de **Clásica**.

3- ¿Qué tal una abundante ración de Temas de Escritorio en el **Nuke Data Disc**?

4- Ya que estamos de mangazo... ¿un par de ROMs?

5- ¿Se puede conseguir **Serial Experiments Lain** en VHS o DVD? ¿Cuál sería su precio estimado?

6- ¿Alguna dirección de Internet donde pueda conseguir buena información (y en castellano) sobre **Magic**? No vale decir Necro.com.ar.

7- **Martín Varsano**... ¡VOLVÉ A XTREME PC!

Bueno, por hoy ya es suficiente, me imagino que tu acogedora cajita de cristal se debe encontrar empañada y semidestrozada debido a tus súplicas y plegarias.

Su revista es una maza, el CD es una maza, las notas son una maza, en definitiva... ¡NUKE ES UNA MAZA!

P.D: Por favooooor, respóndanme por medio de la revista, por carta, vía e-mail, giro contrareembolso, teléfono o cualquier otro medio que no conozca pero me permita conocer su respuesta.

Gracias.

Luisillo:

Tu burbujeante misiva ha conmovido mis tejidos y ganglios criogenizados generando una onda cinética que derritió el hielo de mi congelado cautiverio. Sobre la serie de **Lodoss** te prometo que nos ocuparemos de ella (tanto de los ovas como de la última serie televisiva); espero que la nota de **Magic** de este número sea más comprensible y didáctica y en cuanto al material nuevo del **Data Disc** habrás podido juzgarlo por vos mismo y te aseguro que lo iremos incrementando en lo sucesivo.

Los videos de **Lain** hace rato que circulan por todas partes en su versión española (con una traducción bastante maleta), aunque los DVD son más difíciles de conseguir.

Los primeros cuestan alrededor de $20 (originales) y los últimos rondan los $45 y te los súper recomiendo (pero ojo que no vienen subtitulados en castellano).

Hola, ¿qué tal? Mi nombre es **Emanuel** y tengo 20 años.

Quería contarte que cuando compré los 2 primeros números de tu revista me habían parecido una cosa súper comercial, pero tras el número 3 es como que todo cambió. ¿A que me refiero? ¡A la nota de... **HE-MAN**!

Los felicito, haberle dedicado una nota de tantas páginas a **He-Man** es tener agunte, vieja, estuvo excelente, me emociona ver impreso a **He-Man** en revistas de actualidad. Me hubiera gustado que apareciera un **He-Man** en la tapa, pero será para la 2da nota (¡por favor!, que haya una segunda). Les pido que hagan más notas de este tipo (por lo menos una por número), por ejemplo de **Transformers**, **GI-Joe**, **Thundercats**, **Los Pitufos** (la verdad, es que me parece interesante saber de dónde mierda salieron y qué es de ellos ahora), **Superfriends**, **Galaxy Rangers**, **Gobots** y alguna que otra serie que ahora no me acuerdo. Te cuento que el día que compré **Nuke 3** (Domingo, 9/7/00) justo venía del **Parque Rivadavia** de comprar un muñeco de **Skeletor**. Soy amante de los **Eternianos**; entre mis personajes favoritos están: **Man-at-arms**, **Ran-man**, **Fisto**, y **Merman** (entre otros). Pero no sólo **He-Man** me apasiona, leo comics de **DC** (¡aguante!) y **Marvel**, y miro muchos cartoons y animés.

Antes de terminar la carta, unos consejos útiles:

1-En las notas tipo **He-Man**, contar como impactó el producto en **Argentina** (qué se comercializó acá y en qué canal y fecha fue emitido).

2- En los CD no se cierren solamente con animé, pongan productos americanos, argentinos, etc.

3- Otra para los CD, no sólo pongan música y videos de las versiones originales, sino de las que pasan acá (ésta es una buenísima idea, ya que en Internet es casi imposible conseguirlas). Vuelvo a felicitarlos, sigan así... y que el poder de **Gray-Skull** esté con ustedes.

Valeroso Eterniano:

Está en nuestros planes satisfacer la mayoría de tus inquietudes, que sin dudas también son las nuestras a la hora de hacer la revista, como vas a poder ir comprobando en los siguientes números, gracias por escribirnos ¡y espero que el tema de **He-man** del **Data Disc** sea de tu agrado!

¡Hola! Me llamo **Laura Linero**, tengo dieciséis años y vivo en **Ciudadela**. En realidad no me gusta demasiado el animé, la revista me llega mediante mi primo de siete años que es fanático de **Pokémon** y **Dragon Ball**. A mí en cambio me encantan **Futurama** y los **Simpsons**. Por eso los quería felicitar por la nota que publicaron en el primer número con la guía de capítulos de **Futurama**, me pareció muy buena. Pero el propósito de este e-mail no es felicitarlos sino agradecerles la nota sobre **Masters of the Universe** publicada en el número 3.

Para mí y para toda la gente de mi generación es muy emocionante revivir ídolos de la infancia como **He-Man** o **She-Ra**. A mí en particular me trajo mucha nostalgia.

Además, cuando hablaban de los comics que venían con los muñecos, me acordé de que yo también los tuve, hasta fui a buscar las cartas de cromy que te regalaban con el álbum.

Así que ya ven, quiero agradecerles la posibilidad que me dieron de revivir mi infancia, a mí y a toda mi generación. La revista está espectacular, tanto el diseño como los temas que trata. Hasta me está empezando a interesar el animé.

Sigan así y felicitaciones.

Laura Linero
lineroIaura@ciudad.com.ar

Laura, como verás no sos la única que se emocionó con las remembranzas del príncipe **Adam** y, a decir verdad, hasta nosotros nos sorprendimos con la repercusión de dicha nota, por lo que te invitamos a disfrutar de producciones similares de ahora en adelante... tan sólo una dudilla... ¿a qué edad veías **He-Man** si tenés tan sólo 16?

¡Hola!

¿Qué tal? ¡Aquí la fracción de lectores femenina presente! ¡Sé que no somos muchas y que son aún menos las que se atreven a escribir, por eso aquí va esto para recordarles que somos pocas pero pisamos fuerte! Porque es cierto, cuando nos cebamos, las chicas podemos ser mucho más fanáticas que el más apasionado de los freaks. Y aquí está la prueba: me llamo **Silvana**, tengo 25 (!) años, soy licenciada en química y tengo desde hace años la colección completa de capítulos de **Robotech**. La veo mínimo dos veces por año entera y todavía se me pone la piel de gallina cuando escucho la cortina musical de la presentación.

Me acuerdo diálogos de memoria y detalles absurdos de cada capítulo (del estilo '**Lancer** no tiene la vincha verde en esta escena y sí en la siguiente').

Pero ojo que no estoy sola, mi hermana **Marina** (21) es otra acérrima fanática y compañera de maratones de fines de semana enteros de animé. Mi fanatismo por esta serie llegó a tal punto que conocí a mi marido (**Juan Del Compare**) a través de ella. Fue un placer poder poner una maqueta del SDF-1 sobre nuestra torta de bodas.

¡Soy de las que son capaces de levantarse a las 6 de la mañana para ver un capítulo del animé de turno (sí, desde **Sandibel** -¿se acuerdan?- hasta **Sailor Moon** o los **Caballeros del Zodíaco**! Qué patética, por favor...) cuando se rompe la video y de las que le pedían a sus amiguitos varones los muñecos de **He-Man** para jugar. Y es por esto que les escribo. Fui (¿soy?) una gran fana de **He-Man** y **She-Ra** y hace años que vengo peregrinando por los viejos videos (esos que cada dos por tres cierran y liquidan las películas) buscando una copia en aceptable estado de **El Secreto de la Espada**, la versión doblada al español. Cuando leí la nota sobre **Masters of the Universe**, además de un ataque de nostalgia, me volvió la desesperación. Pregunta a **Pablo Benveniste**: ¿para hacer la nota volviste a ver la película o simplemente te acordás al detalle de todo como yo? Si fue lo primero, por favor, ¿dónde la conseguiste? La última vez que vi una copia en español fue en el '88, en un video de barrio que cerró sin previo aviso y se llevó todo sin dejar rastros. En la nota aparece la tapa del video de la versión original en inglés. ¿Algún dato para tirarme? Please? ¿Si? Desde ya, mil gracias.

Me despido entonces esperando ansiosa la respuesta.

Un beso a todos,
Silvana

P.D: Y sí, la revista es una maza, ¿quién puede negarlo? Y la siguen mejorando, de eso no hay duda; el último número fue en mucho superior a los anteriores. ¡Sigan así!

P.D2: Esto quizás no lo sepan, pero aparezco en uno de los videos del CD! ¡Fui **scorekeeper** en el **Nacional de Magic en el Abasto**, y me agarraron repartiendo entry slips!

Silvana:

Con tantos elogios que nos mandás no podemos hacer menos que poner a tu disposición nuestra copia semi destruida d **El Secreto de la Espada** (la misma que utilizó **Pablo** para refrescar su memoria). Mandanos un e-mail y la pasás a buscar por la redacción.

Lo del SDF1 en la torta me hubiera gustado verlo... ¿cómo no se me ocurrió..? ¡Yo puse la cabeza de **Exedore** adentro del ponche!

Ahora pregunto yo: ¿qué te agarramos repartiendo en el torneo?

Victoria Ruiz Menna

Ohayou Gozai masu!

Los saluda la pequeña **Raidne** desde su pequeño santuario, mi compu.

No saben lo emocionada que me dejó la última **Nuke**, el CD... y sobre todo la contestación que le dieron a **Mariano**: **SAINT SEIYA** Is back!

Perdón, las lágrimas se me escurren por los ojitos...

Les cuento que el 3° número de **Nuke** me dejó boquiabierta. El programa de **Nuke TV** fue un espectáculo, mi hermano y yo no soportábamos las carcajadas que nos producía, sobretodo los intermedios (el de la piscina y el de la chica posando en el mionca).

Soy una estudiante de 2do de Polimodal, más conocido como cuarto año, tengo 16 añitos y de mis pies a mi cabeza hay 170 centímetros.

Soy una gran admiradora del manga y el animé. Es más, hace dos años empecé con un fans club acá en La Plata (estan leyendo una carta de una presi... ji ji), **Conspiración Lunar** es el nombre (¿raro, no?) y de allí conozco un montón de gente copada. (¡Un beso, chicos!).

Bueno, a continuación paso a contarles la historia por la cual conocí esta revista. Es muy extraña,;en primer lugar, yo la había visto en el negocio

de cómics de mi estimado amigo **Hugo**, pero no la miré porque en la portada aparecía una ilustración que me pareció de **Magic**, y como tengo cierta repulsión hacia ese juego (he estado dentro del **'Club de las divorciadas de Magic'** que lo conformábamos las novias de adictos a este juego, a quienes por extraños motivos una carta podía seducirlos más que los encantos femeninos). Bien, continuaré mi historia. Un buen día, mi pequeño hermanito, que ya había cumplido sus catorce añitos, llegó a casa con esa revistita, y yo la hojée, la terminé leyendo y, lo más extraño, fue que me gustó (lo único que no leí fue ese informe de **Magic**, bueno...). Y es así como mes a mes mi hermanito pone 3 manguitos (ahora 5), para su deleite personal, aunque no quita que yo pueda leerla también.

Bueno, creo que pagar esa cantidad vale la pena...

LOS AMOOOOOOOOOO.

Un beso Grande, ¡éxitos!

Atte. Los saluda, **Victoria**.

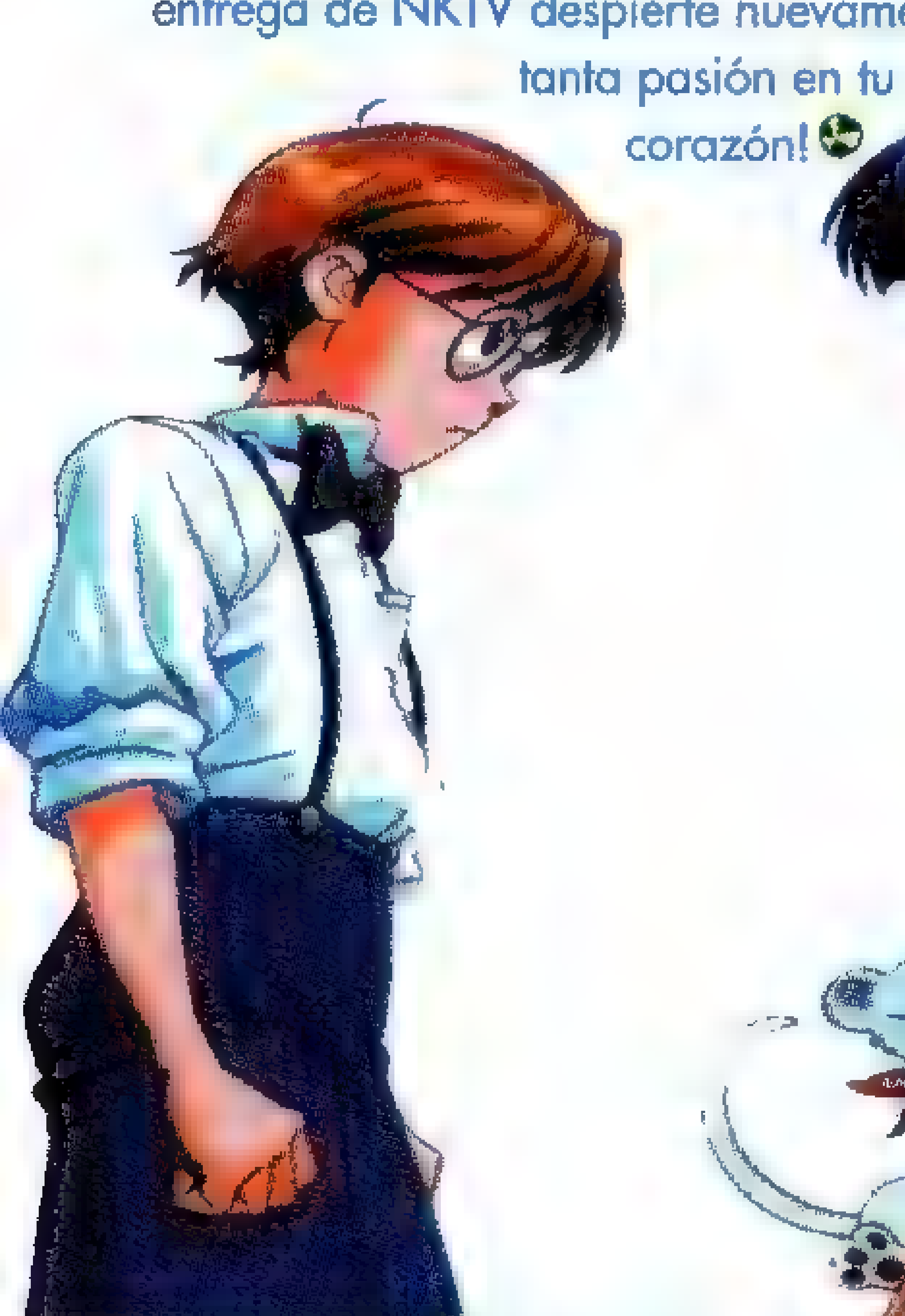
P.D: Informes de **Saint seiYA**, PLEASE.

PD.2: La URL de mi página web de **Saint Seiya** (que está comenzando) es: **http://raidne.cjb.net**

Vic:

Habrá informes de los **Caballeros** tan pronto como el nuevo material salga al mercado en Japón, pero por ahora habrá que esperar un poco como explicamos en el número anterior. Paciencia que esta espera va a ser más dura que pasar por las Doce Casas.

¡Un millón de gracias por los besos y los amores y esperamos que la nueva entrega de NKTV despierte nuevamente tanta pasión en tu corazón!



Hola, Soy **Andrés Yamato** de **Ramos Mejia** y voy a destacar la inmensa despreocupación que observo a medida que doy vuelta las páginas de esta macabra revista infantil cuyo objetivo, lamentablemente, es el mismo que el de todas las pseudo-revistas... desinformar a las masas.

Ustedes no sólo tuvieron la cara para sacar a la venta unas revistas de videojuegos de caracter soporífero, desprestigiando juegos de calidad encomiable sino que además ahora torturan a los verdaderos fans del Anime (no puedo decir 'otakus' porque no creo que haya uno solo en la Argentina) con esta basofia que llegó a mis manos por medio de mi hermano y que apenas la tuve en mi poder me reí de la poca profesionalidad con la que ustedes abordan el tema... ya que ninguno de ustedes sabe nada acerca del vasto universo de la animación oriental.

Es mi deber decirles que su sección **'Terminal Dogma'** es una personificación bizarra de inmoralidad impresa. El que escribió **'Las mejores series de los 90'** se fumó un porro de cerámica... ¡Es lo peor que leí en mi vida!

Cowboy Bebop 1º... jaajajajajajaja... el pobre chabón no entiende mucho... se ve que le gustan los guiones donde no hay que pensar y haya linda animación...

Lo peor de todo es que se hayan olvidado de **'Nadia'**... y hayan puesto atrocidades del calibre de **'Kodomo no Omocha'** además pasaron por alto **Rurouni Kenshin** y pusieron en una 6ta posición a una serie que merece estar entre las tres primeras, hablo de **Nadesico**...

Si ustedes son una revista con aguante tendrían que publicar este mail ... y no solo los mails que le mandan pendejitos que ven **Magic** y los idolatran por su brillante labor...

Sin más que decir... se despide alguien que sabe.

Andrés Alejandro Yamato

Yamato que yama:

Voy a tratar de responderte lo mejor posible. Me parece que dejé muy claras que mis razones para poner **Cowboy Bebop** en el primer lugar poco tienen que ver con la altísima calidad de la animación o los emocionantes guiones. Las series elegidas en el 'Top Ten de los noventas' tienen en común una lado innovador que, aunque no sea tan aparente, **Bebop** y **Kodocha** comparten.Por eso nó está **Kenshin**, ni **Gundam X**, ni **Blue Seed**. Estas series, más allá de sus méritos, no tienen el aura revolucionaria de **Evangelion**, **Lain** o **Gasaraki**.

En cuanto a **Nadia**, bueno, no niego que esté en mi Top Ten... **De los ochentas**, ya que es (C) 1989 **Gainax**, estudio que la terminó años antes de que fuera finalmente transmitida. Creo que alguien 'que sabe' debería cuidarse un poquito antes de acusar de inmoralidad a otros, o por lo menos confirmar los datitos bajados de la web. (**Ignacio Esains**).

Hola, gente de **Nuke**, mi nombre es **Lorena**, soy de Bs. As. y tengo 19 años. Soy su nueva lectora, y les prometo seguir siéndolo, ¿por qué? Pues muy sencillo: me parece una resvista muuuuy agradable, con material variado para todos los gustos. Además trae CD, aunque tengo que confesarles que debería haber más imágenes, en ese sentido me pareció algo escaso el contenido, pero no puedo dejar de felicitarlos por **Nuke TV**, ¡eso sí que estuvo espectacu lar! Es muy cómico y original, los felicito por esa idea. Lo que me agradaría encontrar en **Nuke** son las letras en japonés de las canciones de animé, o al menos de los temas que incluyen en el CD, eso sería un enorme favor.

¡Bueno, los felicito nuevamente y si publican este mail y sigan adelante!

Con cariño,

Lorena

¡Qué tal, Lorena!

Seguramente te habrás sorprendido con la llegada de nuestros artistas exclusivos **Toko & Kanto Teens**, quienes a partir de ahora se encargarán de ponerle letra a nuestros temas favoritos de animé. La cantidad de gráficos e ilustraciones del **Data Disc** va a ir variando de acuerdo al espacio disponible, pero te aseguramos que lo iremos incrementando paulatinamente.

¡Muchas gracias por elegirnos!


Apocalipsis
comics
Rol
Magic
Anime
Manga
Videos
Pokemon
Muñecos
Warhamer
Comics ingles / Español
Av. Rivadavia 6817
Galería
Flores center
Local 23
Av. Cabildo 2370
Galería
Río de Janeiro
Local 57
Tel.: 4781-0991
E-mail: apocalipsis_comics@hotmail.com

Hola, soy **Maxi** (15), de Mataderos, fana de todo lo que hacen ustedes (**Next Level** - **NL Extra**). Realmente esta revista está muy buena. La info espectacular, y eso que yo no tengo mucho animé, pero igual me re-va. Las frases de **Acid Rain** estan tremendas (quiero una de **Saint Seiya**) y la manera de cómo nos enseñan y recomiendan para pintar figuras o jugar con las cartas de **Magic** o **Pokémon**, es sobresaliente.

El informe de los 10 mejores animé de los noventa me encantó, ya que en pocos renglones nos explicaron casi toda la trama e historia; esto fue verdaderamente un alago para los otakus y no tan otakus. Y otro informe que me emocionó mucho fue el de **He-Man**, lo leía y me iba acordando de las figuras que tenía (como **Orko**), de la serie (me encantó) y de la no tan película. Se merecen todas mis felicitaciones.

Y ahora sí, les comunico que **Nuke TV** está nominado para los **Martin Fierro** ^_^ (no sería malo que se haga un canal o programa de cable de **Nuke** TV).

Me encantó el programa. Pero **Martín** podría dedicarse mejor a informar juegos en **Nivel X** (una joda). Estuvieron del confite los dos en los bloques y eso aportó un toque de humor en la tan seria información. Los cortos para reír me encantaron, en especial el primero, que le pega una patada en el coolo y se va a la mi#$*a... y el de la pileta ni les cuento, me dolió hasta a mí. Ahora digo yo, ¿quién era la mina del tercer bloque? (muy linda me pareció). Sigan así con la revi y el programa, no cambien...

Saludo de un fan de uds., los que hacen **Nuke** y también **Next Level** porque uds. son lo más (en serio, sin joda de por medio).

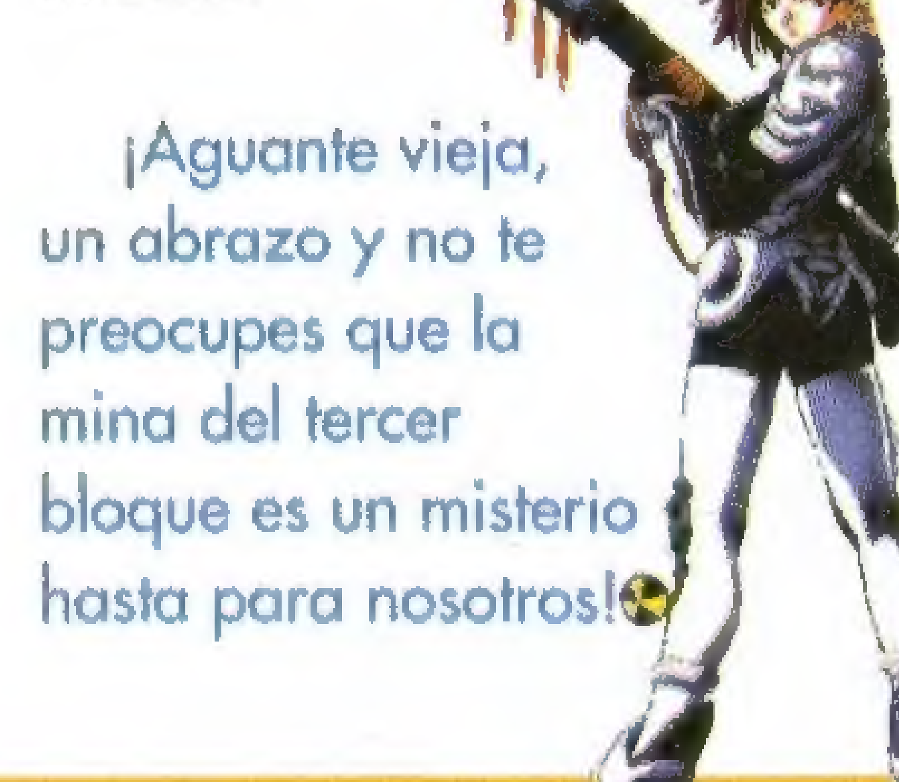
Un saludo.

Mf_thegamer
(Maxi Giavino)

P.D: Les quiero mandar un regalo a los capos (Uds.) pero no sé cómo, ¿me explican?

P.D2: Corríjanme los errores de tipeo por si la publican.

Aguante **Saint Seiya**, **Evangelion**, **Flcl**, **Pcx**, **Next Level** y todos nosotros y también ustedes.



¡Aguante vieja, un abrazo y no te preocupes que la mina del tercer bloque es un misterio hasta para nosotros!

¡Hola, Hola!

¿Cómo va todo por la pecera?

Me llamo **Gustavo**, tengo 23 años y vivo en Bella Vista (Bs. As.), escribo ya que desde el primer número que tengo ganas de hacerlo pero nunca me decido, pero en esta ocasión tengo algo que contar. La historia comienza cuando llegue al kiosco y buscando la **Nuke** encontré una revista que se llamaba **Nuke** pero traía un CD. Lo primero que hice fue mirar el precio, y efectivamente, costaba $2 más que la que había comprado el mes anterior; la verdad es que dude unos 23,52 segundos en decidir y me decidí por comprarla.

Creo que después de los churros de Gral. Paz y Constituyente (aclaro que no es chivo) son los $2 mejor gastados. La verdad que está muy bueno y me encantaron las perlitas como lo de **Mazinger** y el **Capitán Escarlata**, también el Ranking está muy bueno. En lo que respecta a la revista, ¿qué pasó con las guías de episodios? Me parecían espectaculares ya que no se limitaban a tirar los nombres de los capítulos, y espectacular lo de poner los comentarios como 'Trasmitido en Martian SAP' del comienzo de **Futurama**. Excelente el informe de **He-Man** hubiese sido bueno la guía de episodios (si me pongo pesado avisen...), muy buena la sección **No Pain(t)** y **Acid Rain**. En lo personal pido más de **Robotech** y **Macross**, me gustaría que algún informe sobre **The Sentinels**. Gracias por tratar los temas de **Magic** y **Juegos de Rol** como para que los que no entendemos no nos embolemos. Dejo mis votos para el ranking: en primer lugar para el mejor de los mejores, **Duvet**; que me parece excelente y en puesto número dos para (obviamente) **Do you remember love?**

Los dejo antes que me ahogue en tu pecera ya que no sé nadar muy bien.

¡Chau!

¡Bueno, **Gustavo**, creo que casi todas tus sugerencias han sido tomadas en cuenta en este número y es por eso que quedó tan copado! ¡Oh no, se me acaba el lugar y ya es hora de que me apaguen la luz acá en la pecera así puedo descansar un poco! Esto ha sido todo por hoy, sabemos que quedaron muchos mails por responder pero prometemos hacerlo en la próxima. ¡Hasta entonces y muchas gracias por escribirnos! Se despide el **Señor Cerebro**... glug, glug... glug.

ESTADOS UNIDOS? LONDRES? JAPON? ESPAÑA? MARTE? TATOOINE?

(NO, SOLO EN ARGENTINA.)



Una vez que subas, no vas a querer bajarte

de 0 a 100 en 4,7 seg.

equipamiento full

en varios colores

sistema antirobo

tecnología japonesa

REAL MODEL EVA-01

COMICS • VIDEOS • CD'S • MODEL KITS • MERCHANDISING • JUGUETES RAROS

www.camelot-comics.com.ar
Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152
Venta telefónica 4373-2902
"envíos al interior" Abierto todos los días.
ventas@camelot-comics.com.ar

